DibujArte

EDITO POSTER S.A
número 16
12.00 Méx.
2.50 Dlls.

EXPRESIONES
CORPORALES Y FACIALES

INICIA CURSO DE PERSPECTIVA

DOMINA EL RITMO EN TUS GUIONES

EL EPÍLOGO DE ACADEMIA STELLAR

EDS DESIGN
erik.eds@gmail.com

ACADEMIA STELLAR ©

¡¡ INSCRIPCIONES ABIERTAS !!

DibujArte y el equipo creativo de ACADEMIA STELLAR © te invitan a su

CONCURSO DE ARTE

Sólo tienes que mandarnos por correo una ilustración original tuya de alguno de los personajes de ACADEMIA STELLAR, puedes hacer un collage o una escena con tu personaje favorito ¡ MUESTRANOS TU CREATIVIDAD !

La ilustración debe ser de 21 x 27 cm. a blanco y negro o a color, en cartulina opalina y con un margen de 1 cm. a cada lado de la hoja. Puedes mandar ilustraciones digitales en formato .tif, .psd, o .jpg, a 300 dpi (puntos por pulgada) de resolución. Si tu tabajo a color es muy bueno será publicado en la contraportada de un número de DibujArte, además, como un bonus, LOS TRES PRIMEROS LUGARES REALIZARÁN UNA PRUEBA CON LA QUE PODRÁN CONVERTIRSE...
¡EN DIBUJANTES DE ESTA CASA EDITORIAL!

PREMIACIÓN:

PRIMER LUGAR
-Un Plotter (impresión original) autografiado por los creadores de AS.
-Boceto Original del plotter autografiado por Angel, dibujante de AS.
-Guión impreso (con sello de distinción) autografiado por I. Loranca, guionista de AS.

SEGUNDO LUGAR
-Dibujo original de Angel, dibujante de AS.
-Guión impreso autografiado por I. Loranca, guionista de AS.

TERCER LUGAR
-Dibujo original de Angel, dibujante de AS.

APRESÚRATE, la fecha límite de recepción de trabajos es el:
30 DE MAYO DEL 2003
Los ganadores se darán a conocer en la edición de junio de tu revista DibujArte.

Manda tus trabajos a:

REVISTA DIBUJARTE
CONCURSO ACADEMIA STELLAR
SALVADOR DÍAZ MIRÓN # 156
COL. STA. MARIA LA RIBERA
CP. 06400
MÉXICO D.F.

PARA CUALQUIER ACLARACIÓN ESCRIBENOS A: dibujarte2003@yahoo.com.mx La editorial se reserva el derecho de declarar desierto el concurso, los trabajos serán evaluados por: Carlos Carbajal (Director Artístico de Editoposter S. A.); Ignacio Loranca (Guionista Academia Stellar); Angel (Dibujante Academia Stellar). Agradecemos de antemano tu participación y apoyo a los creadores de ACADEMIA STELLAR.

EDITORIAL

Qué tal amigos. Muchas gracias por estar con nosotros una vez más, en este nuevo número comenzamos con un interesante curso sobre perspectiva, uno de los más importantes y complicados temas que un dibujante debe entender. Este mes se cierra la recepción de trabajos para el concurso de arte de Academia Stellar y por el trabajo que sus autores han realizado, decidimos darles un pequeño homenaje con un epílogo que Angel realizó exclusivamente a lápiz, sin tinta para revelar algunos de los secretos de trazos de su trabajo, esperamos lo disfrutes. Y para terminar, los dejo con esta carta que Ignacio Loranca, guionista de A.S. me hizo llegar para compartirla con todos ustedes.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx

Queridos lectores:

Con este episodio damos fin a una primera etapa de Academia Stellar, ha sido un proceso lento y difícil, solamente hemos publicado 15 episodios en un periodo de poco más de un año, estos episodios han sido:

- Dos avances en Conexión Manga: ¡El inicio! y ¡Secuestradores!
- Cuatro números en Sedai TM: ¡Novatos!, ¡15 minutos! y las dos partes de ¡Moléculas críticas!
- Y estas nueve partes en dibujarte: ¡Stryyke!

Angel y un servidor tenemos cientos de historias más en el cajón para contarles, historias que van subiendo de intensidad a niveles épicos, rayando en la aventura, el humor, la acción, el romance y la ciencia ficción. ¿No les gustaría leerlas?

Sin embargo, no hemos tenido mucha respuesta por parte de los lectores, así que quisiera pedirles que, ya sea por vía E-mail o por correo postal, nos digan qué les ha parecido la serie, ¿Les gustaría continuar viendo a estos fantásticos personajes?, ¿En qué formato?, ¿Qué más les gustaría ver de la serie?

Hacer comics en México es una labor árdua y difícil, pero bien vale la pena ¡Apoya al cómic mexicano de calidad!

Espero sus cartas y comentarios
Atte.
Ignacio Loranca Frontana

DIRECTORIO

Juan Antonio Flores V.
Director General

Bernardo Moreno
Director Editorial

Carlos Carbajal Cuevas
Director de DibujArte

Juan Carlos Hernández
Director Artístico

Laura O. Bárcena Villalba
Diseño de interiores

Escorza
Renata Herrero
Clases de Dibujo

Epílogo:
"Academia Stellar"
Guión: Ignacio Loranca
Dibujo: Angel

Laura Michel
Colaboradoras

Tozani
Portada

Martha García de la Rosa
Pre-prensa

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE # 16
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv3@correoweb.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foráneo **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

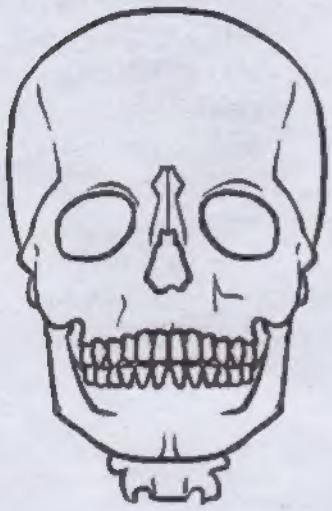
expresiones

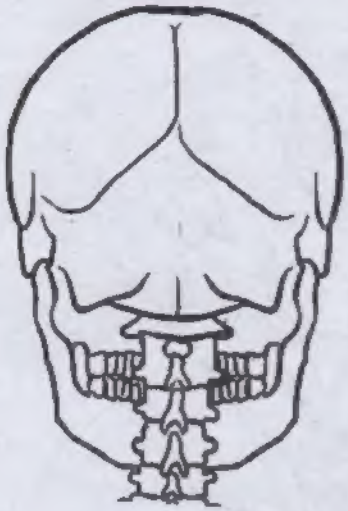
ESCORZA

En esta ocasión estudiaremos un aspecto muy importante a cuidar en la historieta y la ilustración: LA EXPRESION, tomando en cuenta el aspecto facial y corporal. Las expresiones faciales y corporales siempre se presentan al mismo tiempo y ambas son igual de importantes, pero las veremos por separado para estudiarlas adecuadamente.

La expresión es muy importante para dar vida, personalidad y movimiento a tus personajes.

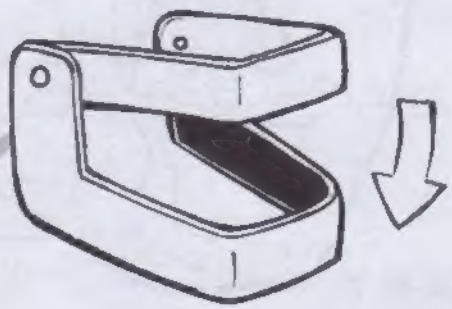
LA EXPRESIÓN FACIAL

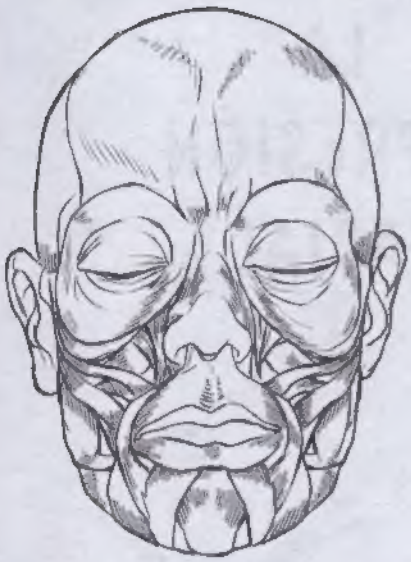




Lo primero que debemos estudiar es el esqueleto, comprender sus formas nos ayuda a mover el rostro en cualquier ángulo.

A pesar de que el rostro tiene muchos movimientos musculares, el único hueso que se mueve es el maxilar inferior (mandíbula), en la última figura vemos de una manera simplificada cómo podemos entender este movimiento.





Los músculos de la cara son muchos pero en la fig. 1 podemos observar aquellos en los que debemos de centrar nuestra atención con el fin de comprender mejor el movimiento del rostro.

TIP: Recuerda que el movimiento se centra principalmente en los ojos, cejas, mejillas y boca; a pesar de esto el lagrimal permanece siempre en su sitio

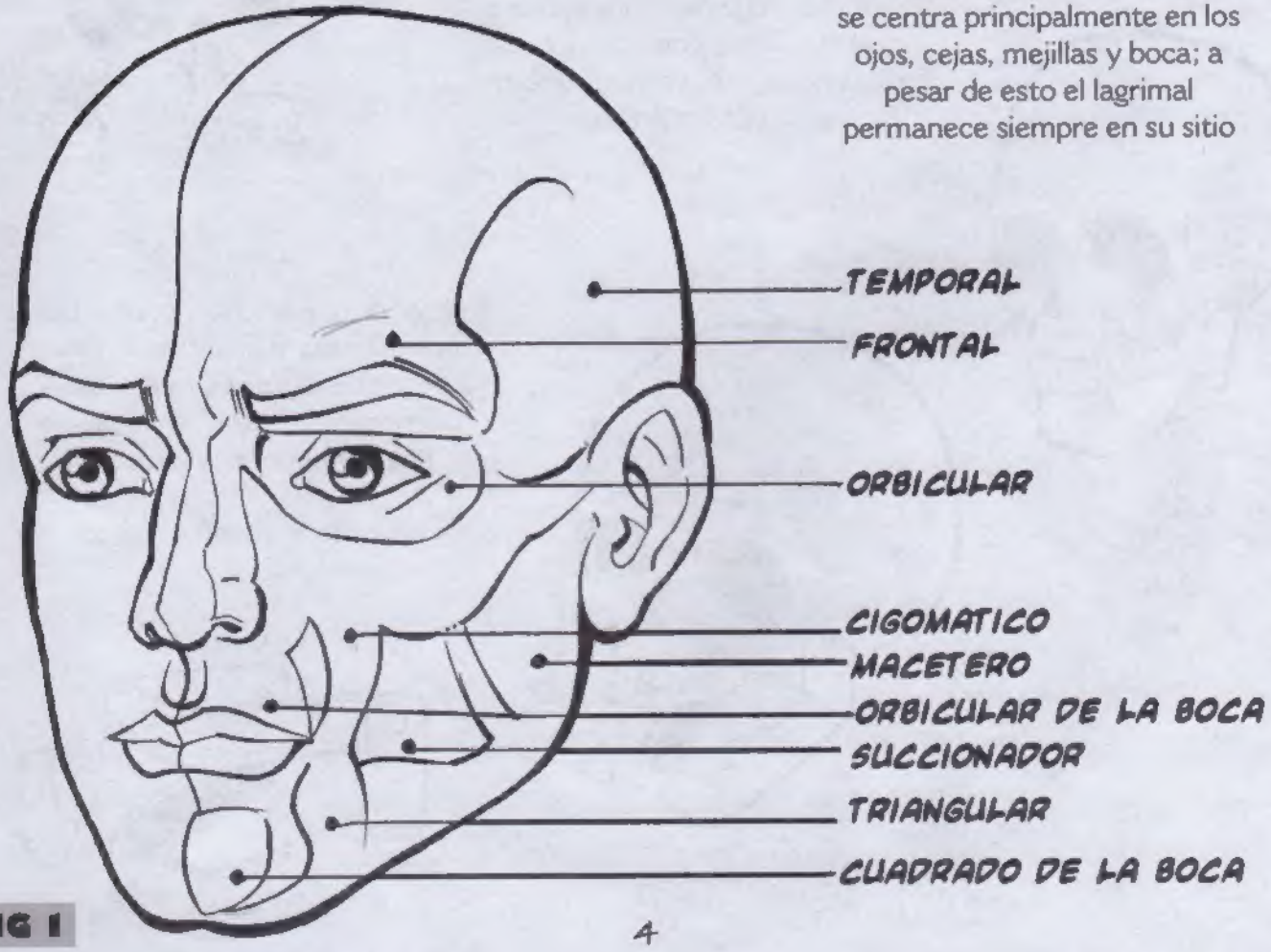


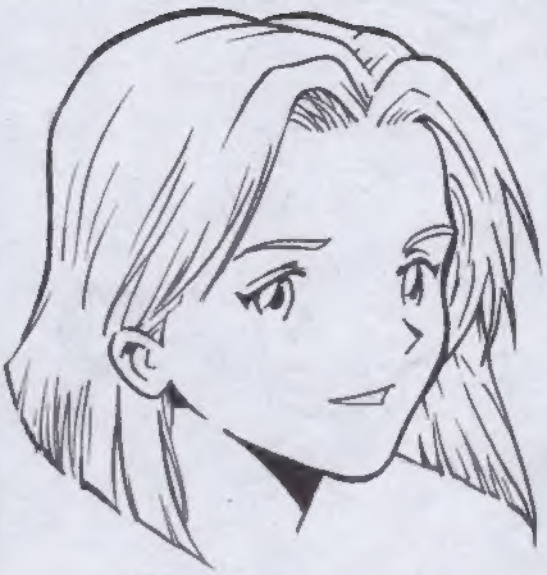
FIG 1

EXPRESIONES

ESCORZA

El rostro realista nos debe servir de base para dar expresión al rostro manga

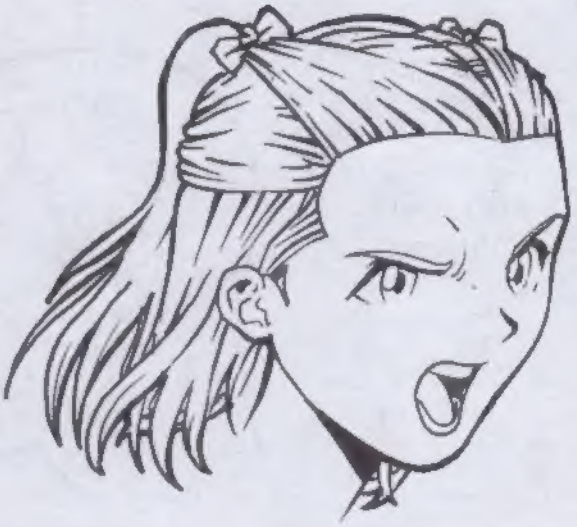
1

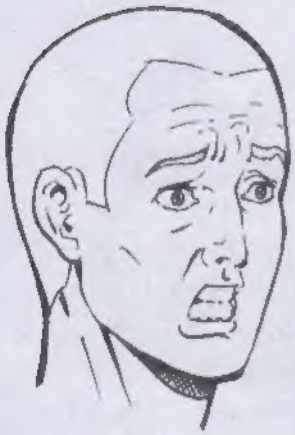


Al sonreir o enojarse, las personas suelen cerrar un poco los parpados, esto aplicado en el manga da realce a la expresión

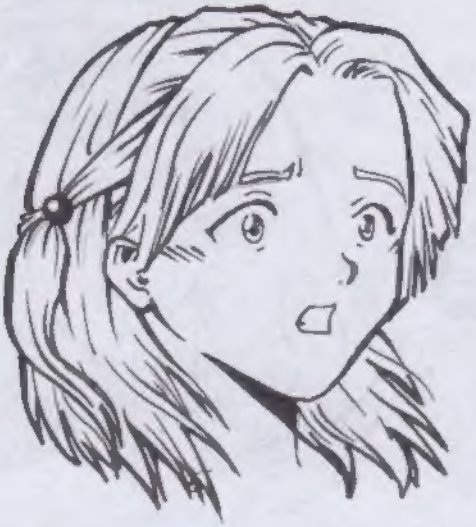
En este ejemplo observa que las formas generales de la boca, las cejas y los ojos son muy similares.

2

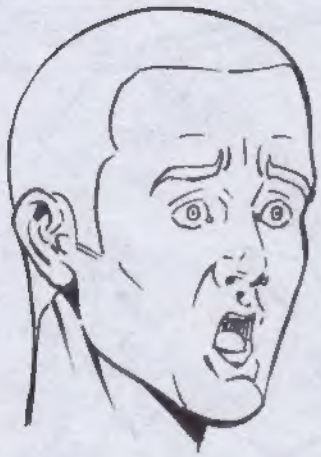




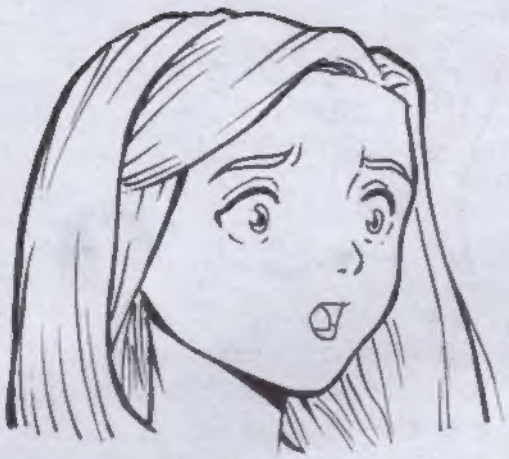
3



El cabello y ciertas líneas en el rostro ayudan para realzar una expresión. Para enfatizar el miedo en el estilo manga, quitamos toda expresión a las pupilas



4



En la realidad los iris nunca cambian de tamaño, son los párpados que al abrirse o cerrarse hacen parecer al ojo más grande o chico. En el manga el iris si se reduce un poco para exagerar la expresión.

Intenta la expresión en distintos ángulos y observa la similitud entre lo real y el manga.

5

6

Aquí observa en ambos estilos la forma de los ojos, el lugar donde queda la punta de la nariz y la posición de la oreja.

7

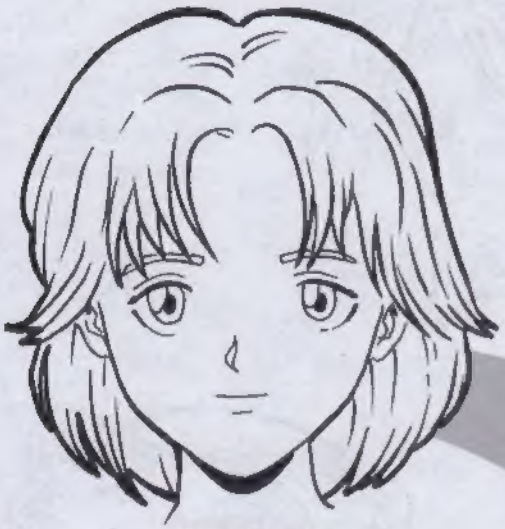
Cuando la expresión es de mucho enojo, la cabeza se inclina hacia adelante y las cejas se juntan más entre si, ocultando un poco los ojos

8

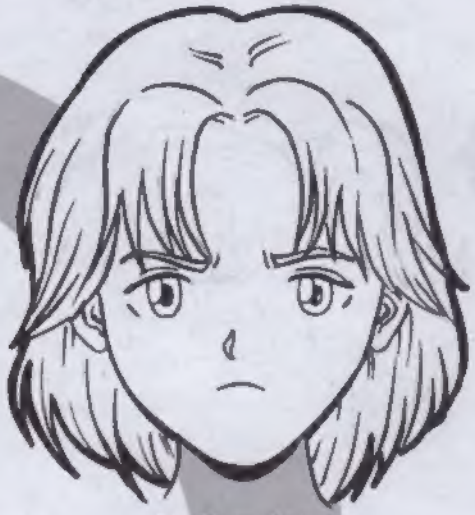
La estilización del rostro en el manga es fundamental, pero siempre estará basada en la realidad.

No olvides tener un catálogo de fotografías por si llegas a tener dudas sobre el movimiento de los músculos en alguna expresión (las fotos de películas son lo mejor en ese caso).

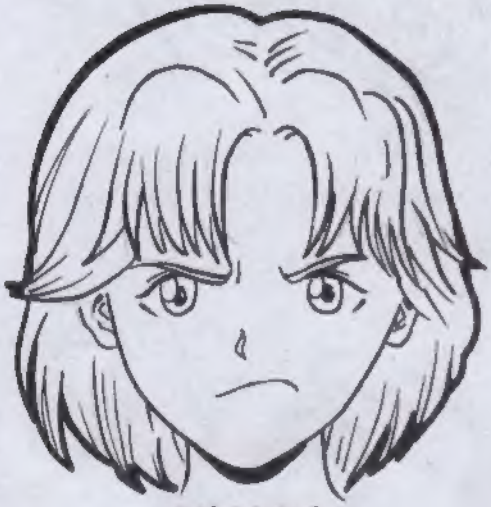
Si pones atención te darás cuenta que los cambios en el rostro son muy sutiles de una expresión a otra, ojos más pequeños o más grandes, cejas un poco más arriba o más abajo y pequeños cambios en la boca. La nariz y el resto de los elementos conservan su posición.



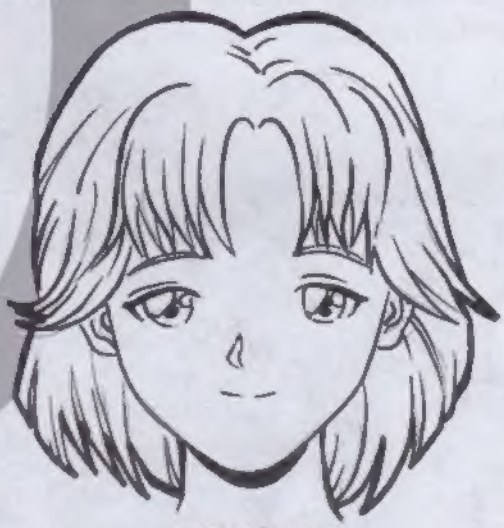
NORMAL



MOLESTIA

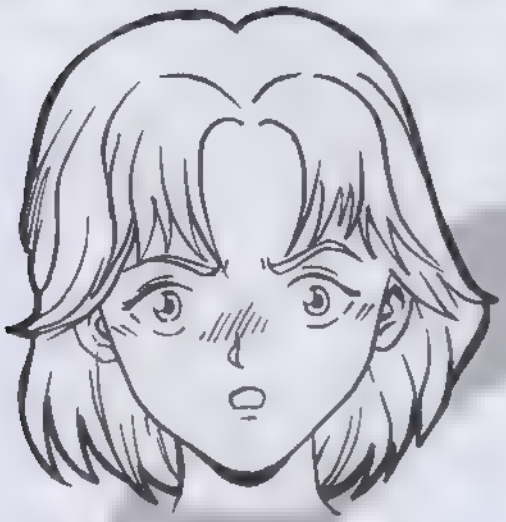


ENFADO, DESCONTENTO

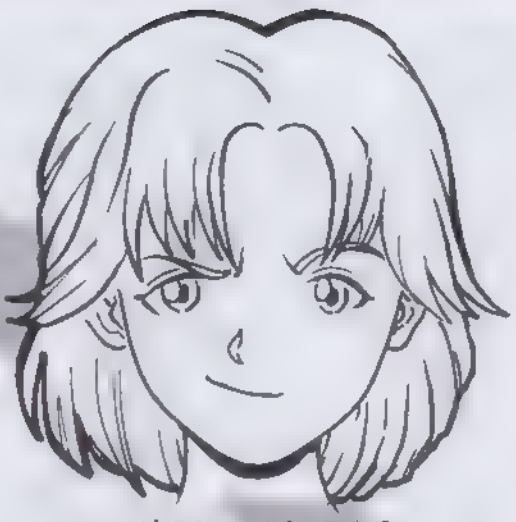


TERNURA

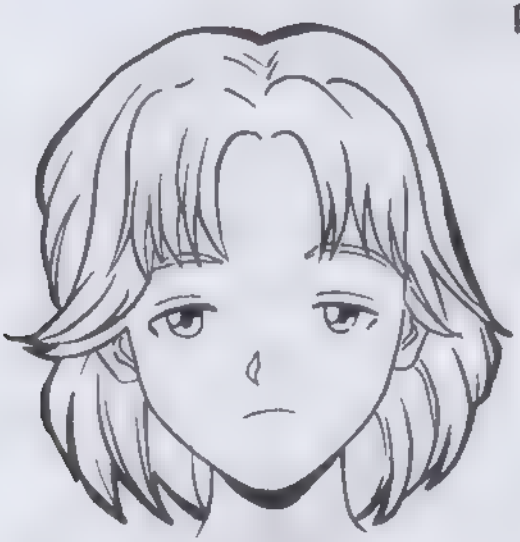
EXPRESIONES



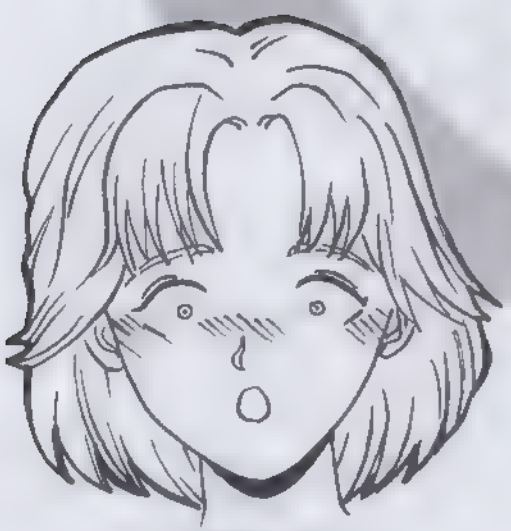
SORPRESA



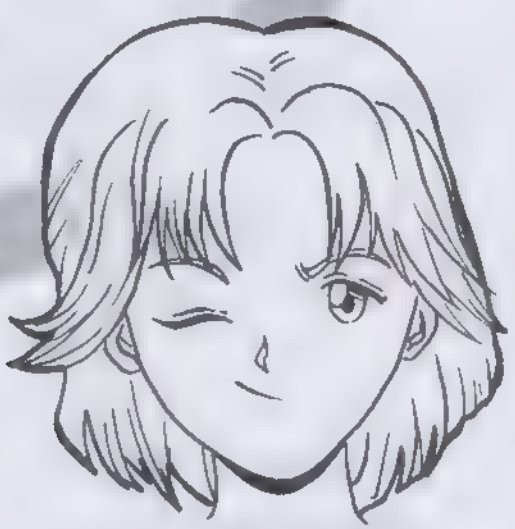
INCREDULIDAD,
ENTENDIMIENTO



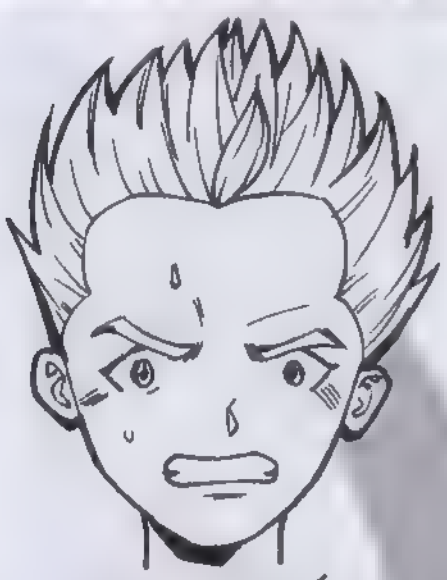
ABURRIMIENTO,
SUEÑO



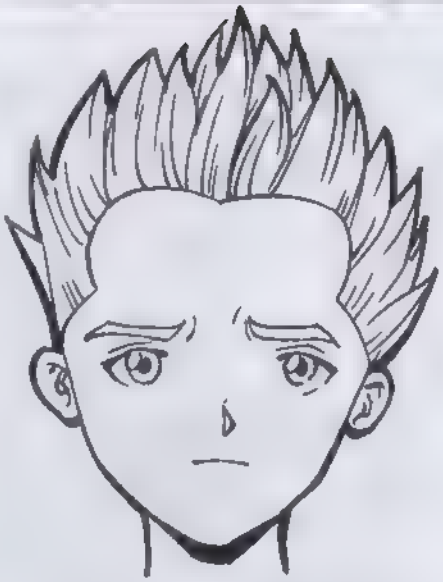
ESPANTO



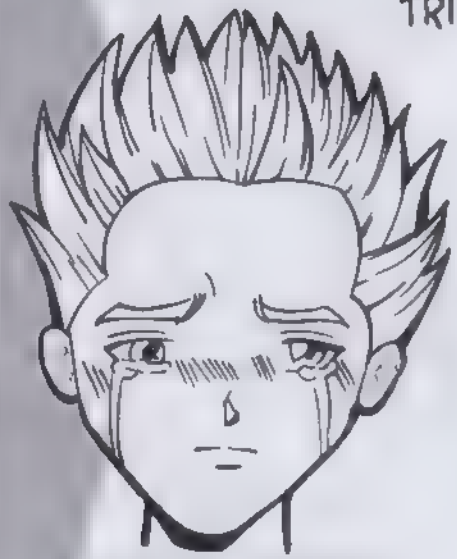
COMPLICIDAD



PREOCUPACIÓN, APURO

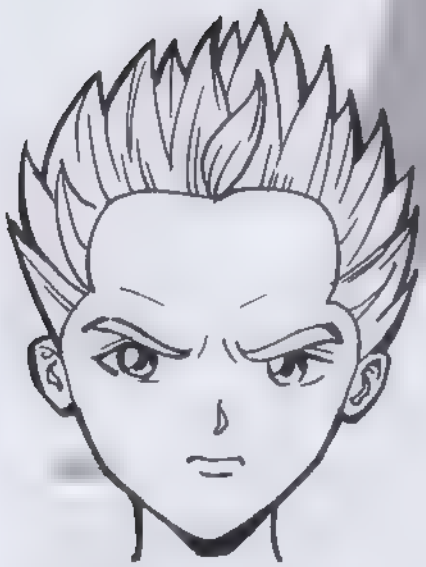


TRISTEZA, SHOCK



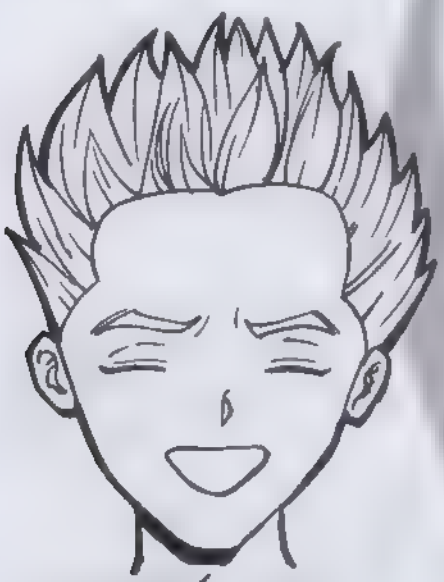
LLANTO, DOLOR

Si deseas hacer un rostro con una expresión más exagerada que las que se presentan, puedes hacer más grande la boca y juntar más las cejas, hacer más grandes los ojos, etc., según sea el caso.



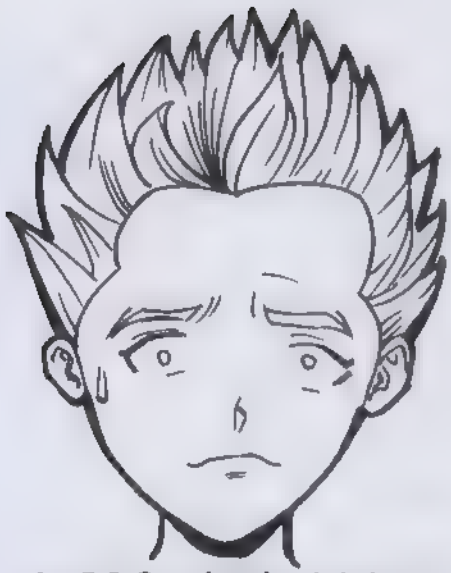
ENOJO, MALDAD

CONFIANZA



ALEGRÍA, RISA

ESFUERZO

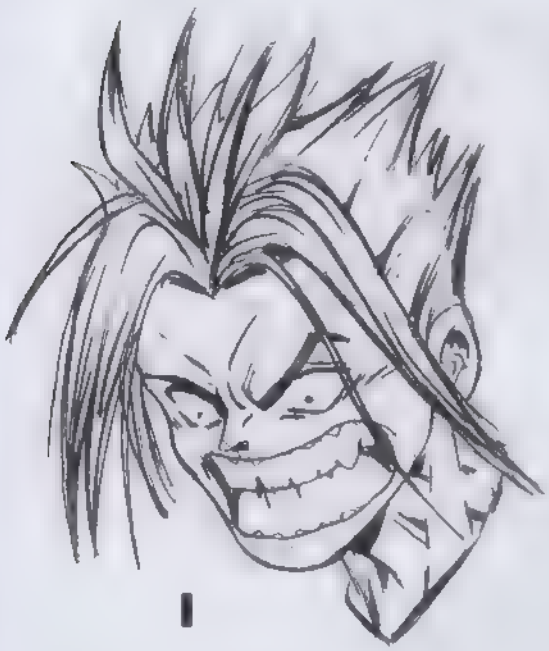


MIEDO, NERVIOSISMO

TIMIDEZ

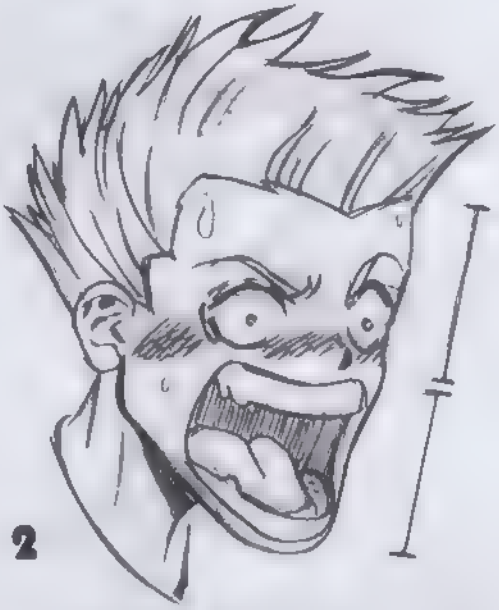
Puede haber una infinidad de expresiones si combinas los diferentes rasgos entre sí, por ejemplo, nerviosismo con enojo, alegría con maldad, etc.

A veces para ilustrar una emoción extrema, es necesario exagerar las expresiones modificando sus proporciones, cambiando un poco las características del personaje haciendo caricaturas de ellos mismos.



1

Nota cómo lograr la impresión de mucho enojo, se dibuja cada hilera de dientes más grande que los ojos.

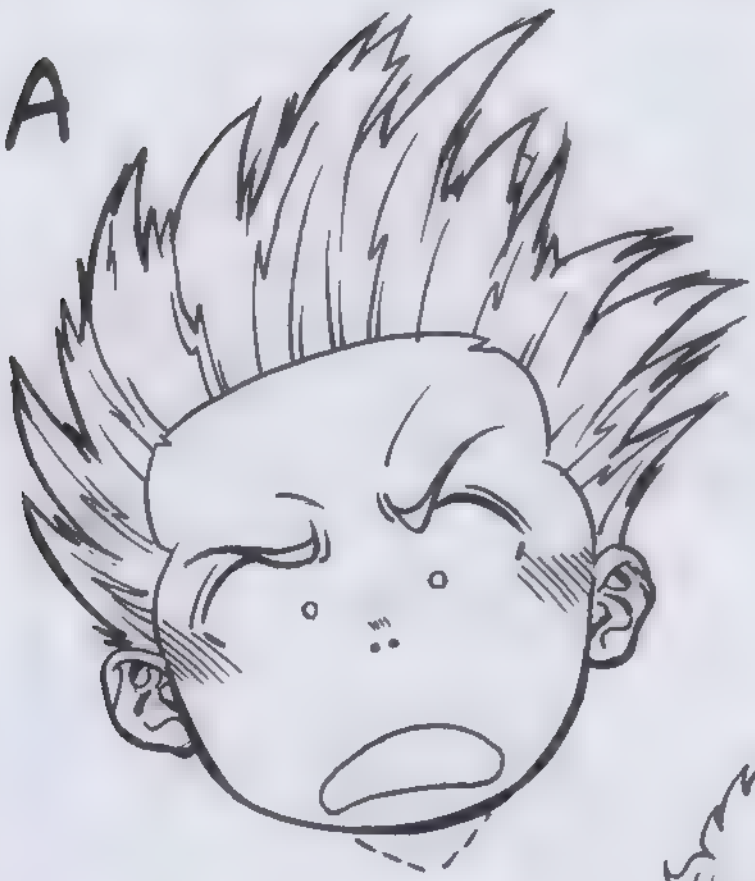


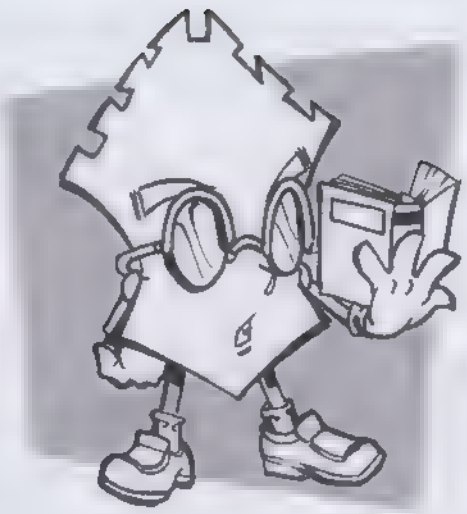
2

Aquí, el tamaño de la boca se puede comparar con el tamaño del resto de la cara.

3

En este caso se ha deformado la forma original de la cara. (la línea punteada indica una aproximación a su forma original).

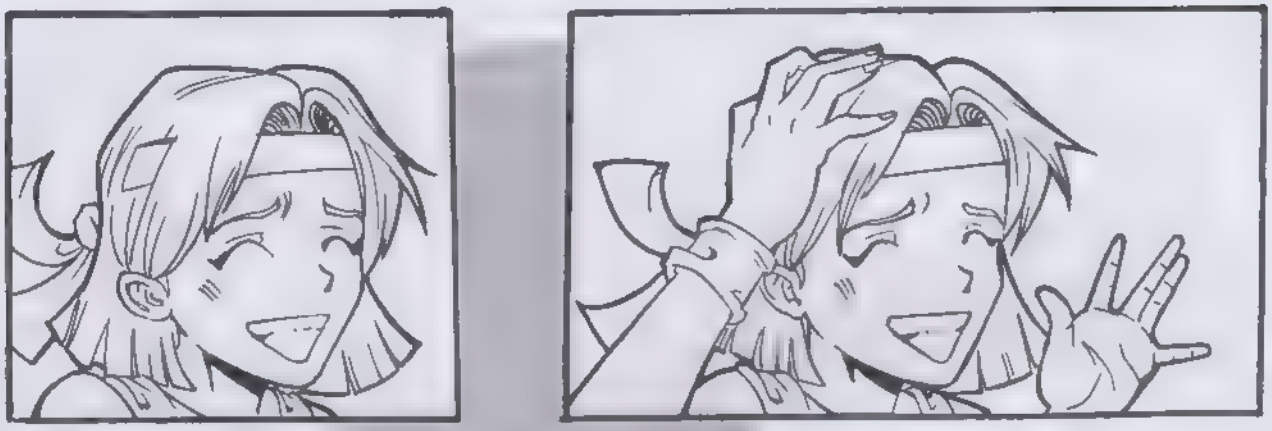




A.- Nota la distancia entre la nariz y la boca (mayor a la normal). El rostro caricaturizado ayuda a enfatizar las expresiones y las hace más graciosas.

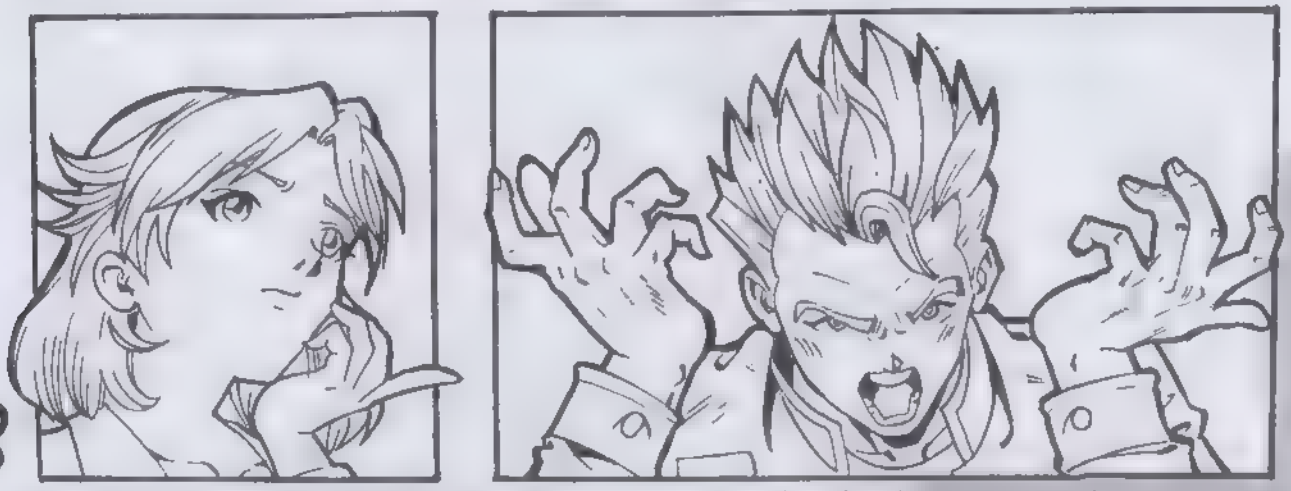
Las manos junto con el rostro ayudan a mejorar la expresión

A



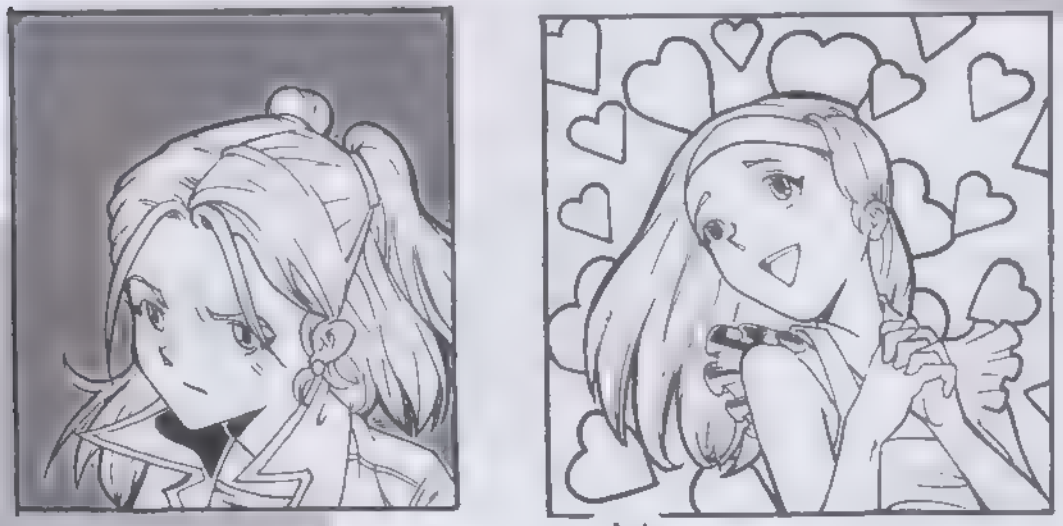
Observa en este ejemplo cómo la expresión mejora al colocar las manos.

B



Imagina cómo se verían éstos dibujos sin manos y nota cómo les dan una actitud a tu personaje

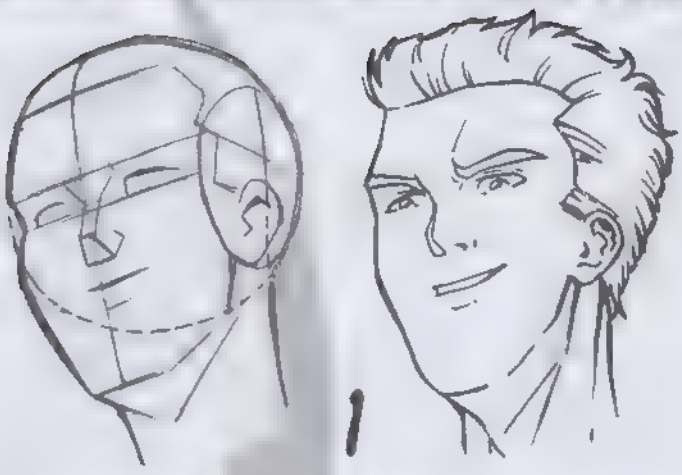
C



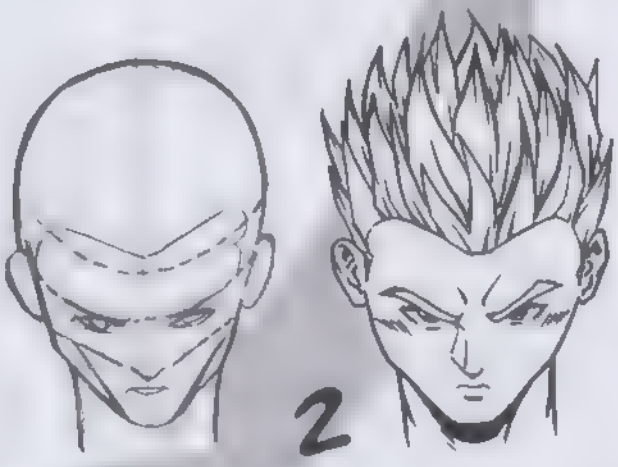
El fondo también ayuda a definir la expresión del personaje.

EXPRESIONES

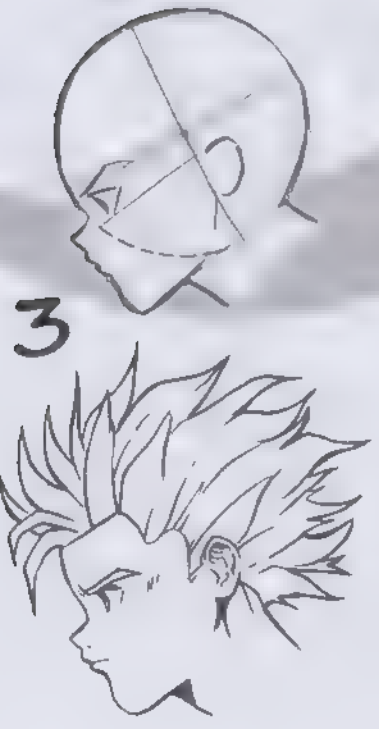
Además de la expresión en el rostro, se puede mejorar la intención al variar el ángulo de visión.



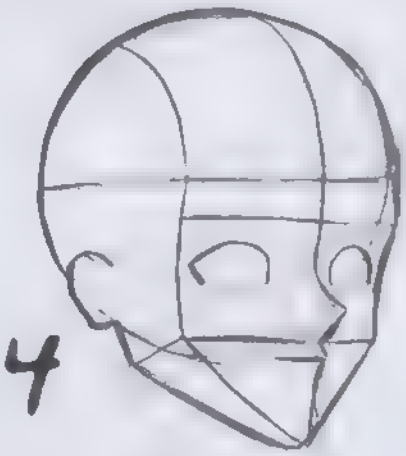
Visto desde abajo da la impresión de ser invencible



Visto de frente con la cabeza inclinada demuestra determinación enojo.

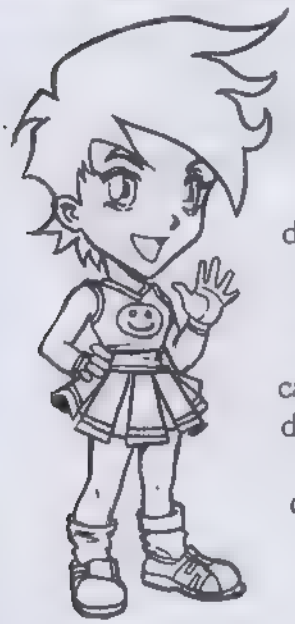


El rostro serio de perfil da la impresión de que el personaje está sumido en sus pensamientos o muy concentrado



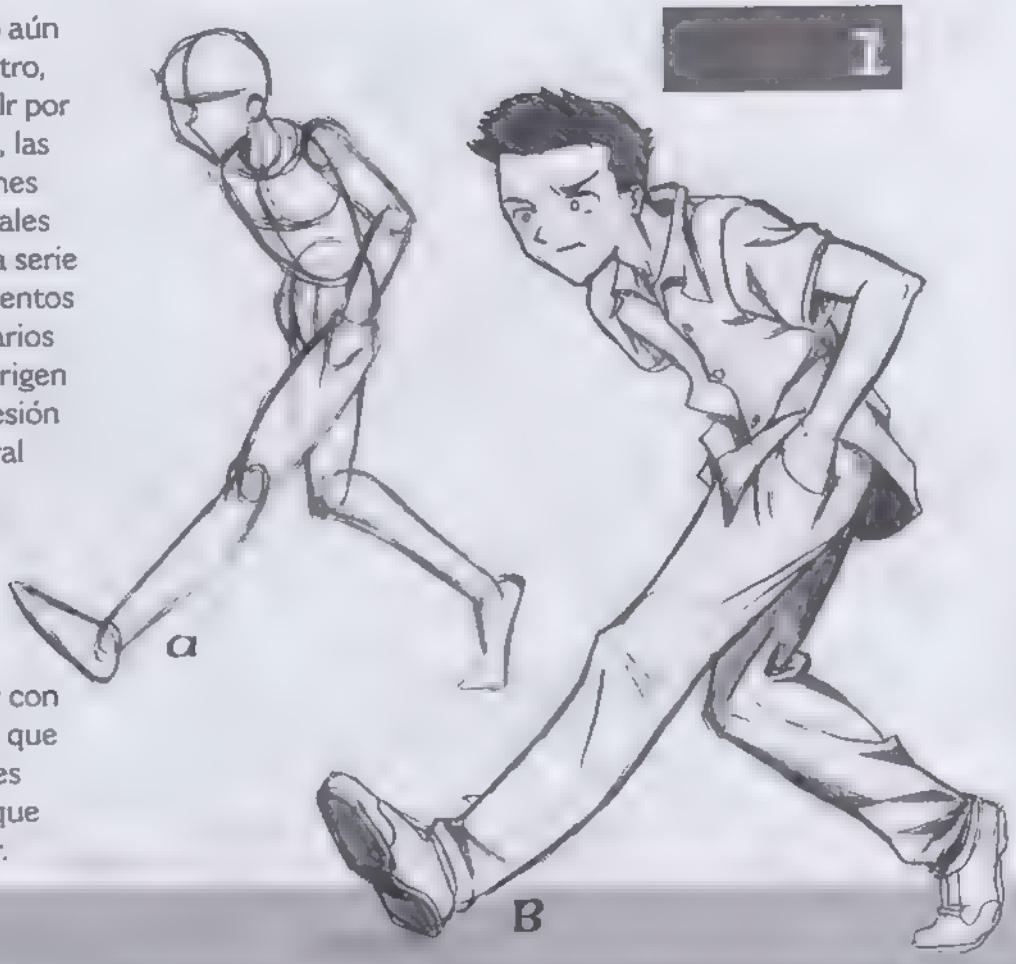
Recuerda que un buen dibujo debe tener primero una buena estrucutra.

EXPRESIÓN CORPORAL



El cuerpo aún sin el rostro, debe habalr por sí mismo, las reacciones emocionales causan una serie de movimientos involuntarios que dan origen a la expresión corporal

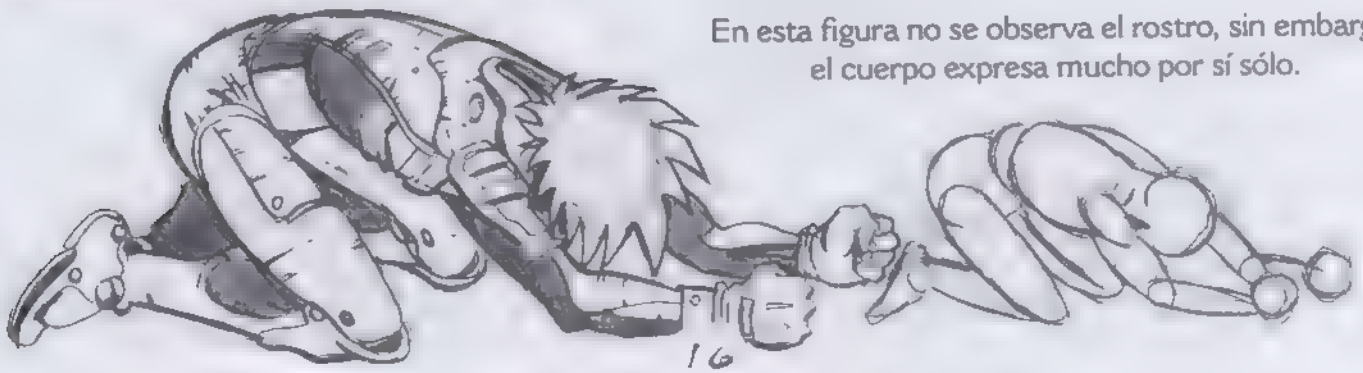
1



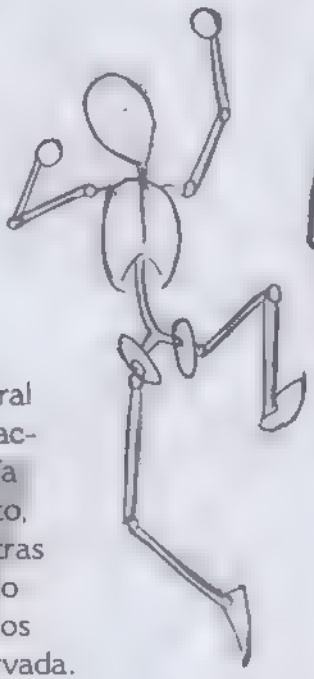
a) Recuerda comenzar con un boceto simplificado que denote las principales características de lo que queremos expresar.

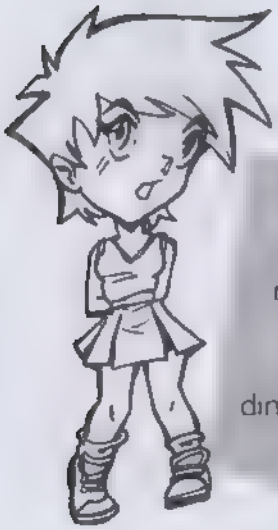
b) Observa a la gente, mira cómo cuando están impacientes, suelen caminar de prisa, se encorvan un poco y, como detalle, agrega las manos en los bolsillos

2



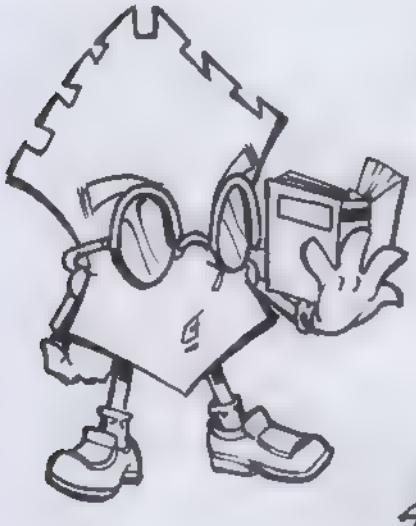
En esta figura no se observa el rostro, sin embargo, el cuerpo expresa mucho por sí sólo.



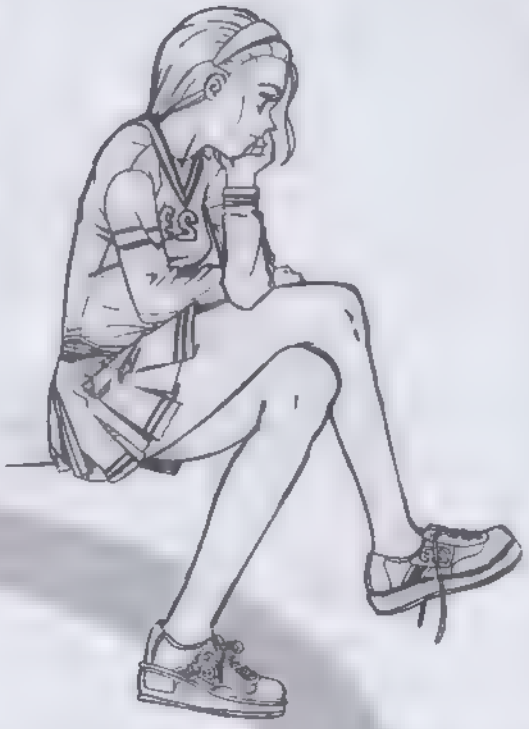


Cada expresión corporal guarda sus propias características. En la alegría hay mucho movimiento, mucha dinámica, mientras que en el aburrimiento vemos una figura menos dinámica y un poco encorvada. Para mover más fácil a tu personaje recuerda usar un esqueleto simplificado

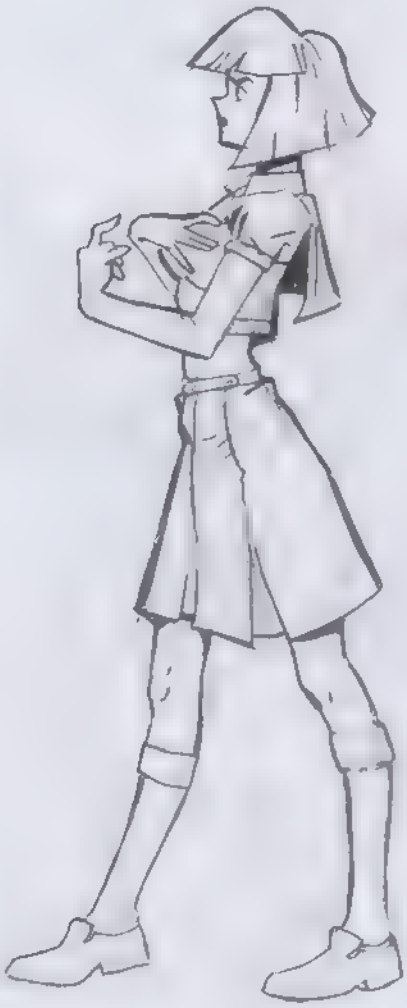
Observa las posturas que la gente adopta en la calle, es la mejor fuente para aprender expresiones corporales.

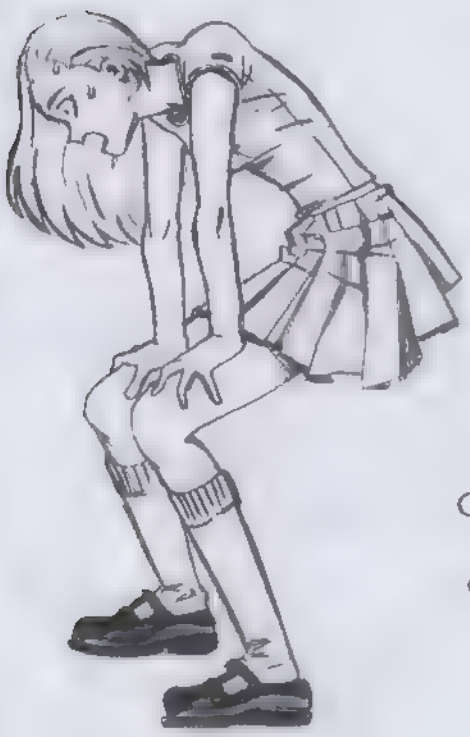


Observa cada detalle en el movimiento del cuerpo, si las manos están abiertas o en puño, si las rodillas están juntas, si los pies apuntan hacia adentro o hacia fuera, etc.



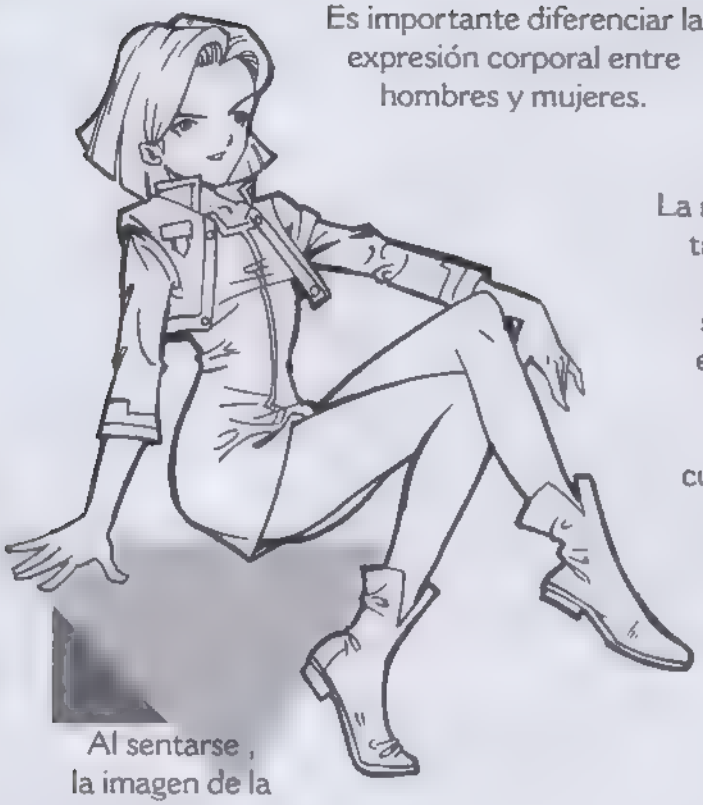
Cada detalle habla un poco sobre lo que está sintiendo nuestro personaje.





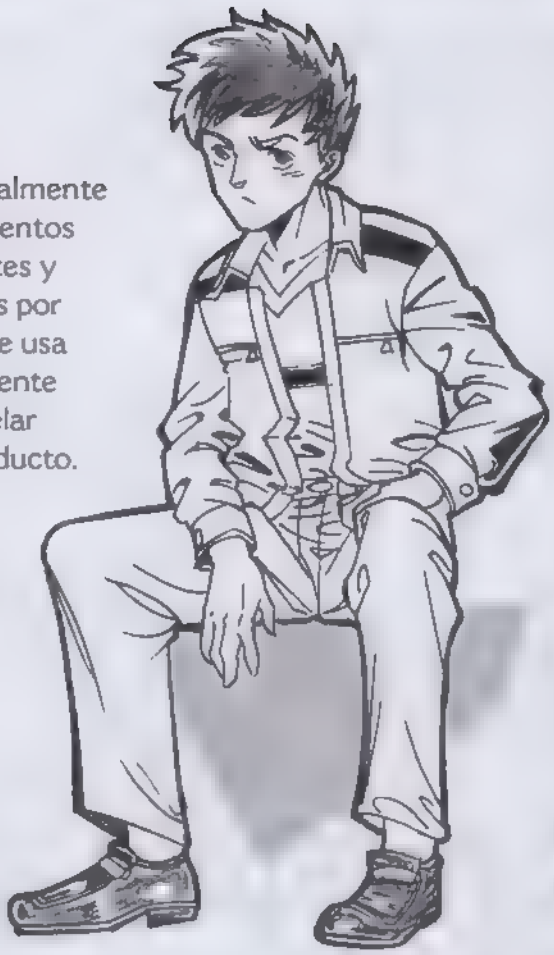
Observa si tiene la cabeza agachada o si las manos tocan alguna parte del cuerpo por inercia o de manera intencional.

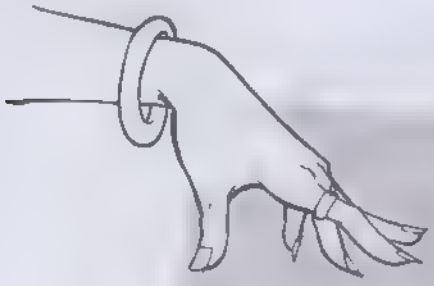
Es importante diferenciar la expresión corporal entre hombres y mujeres.



Al sentarse , la imagen de la mujer puede ser más explotada pues luce mucho, en cambio en el hombre, sólo se busca mostrarlo cómodo

La mujer generalmente tiene movimientos más elegantes y sensuales, es por esto que se le usa frecuentemente para modelar cualquier producto.

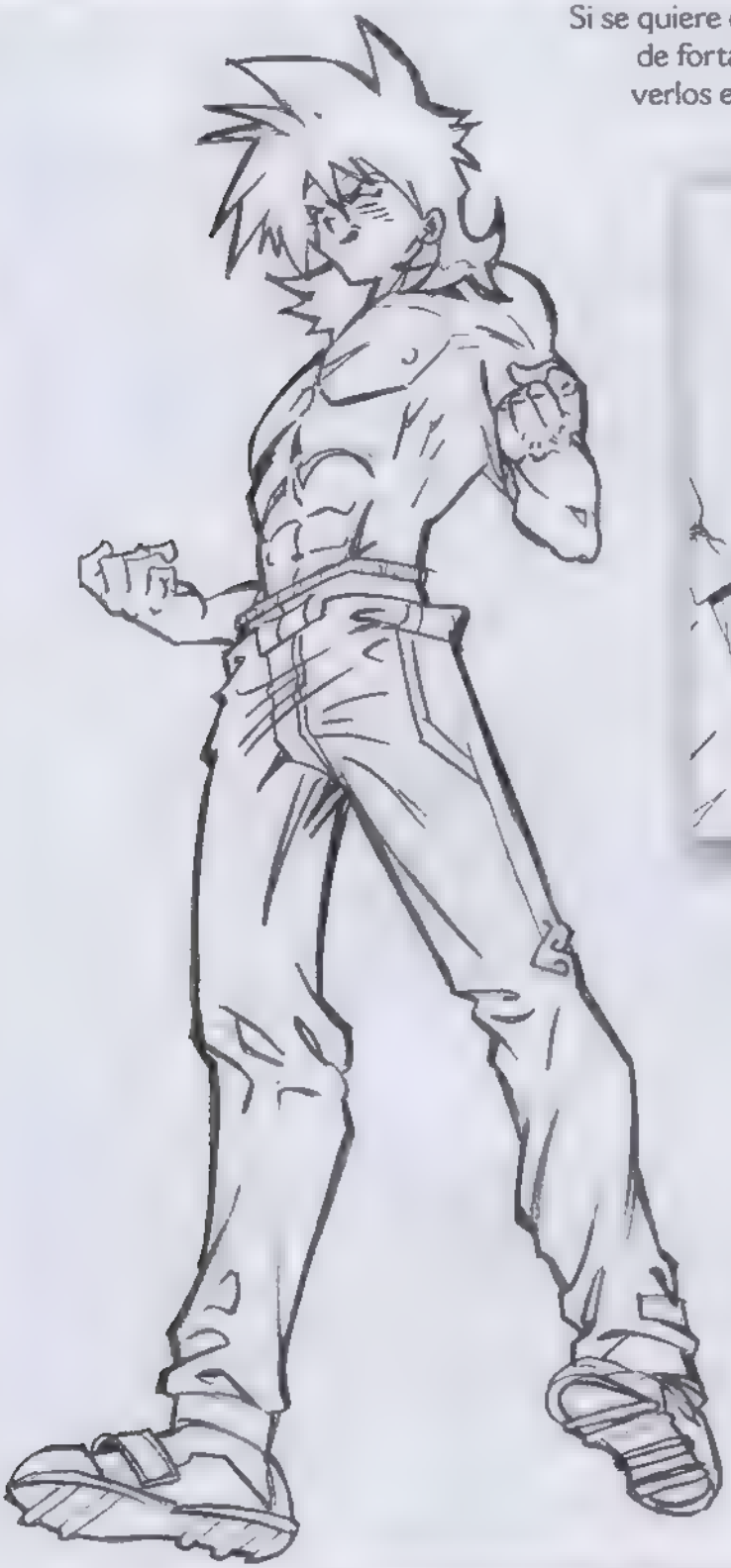




Las manos también pueden hablar por el personaje, al igual que en el cuerpo, los movimientos son más estilizados y delicados en la mujer.

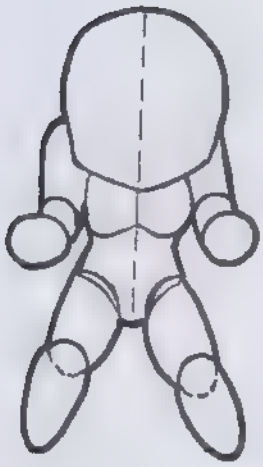
Cuando vemos al personaje en picada (desde arriba), se aumenta el dramatismo de la expresión, si es dolor, soledad, tristeza, derrota, etc.

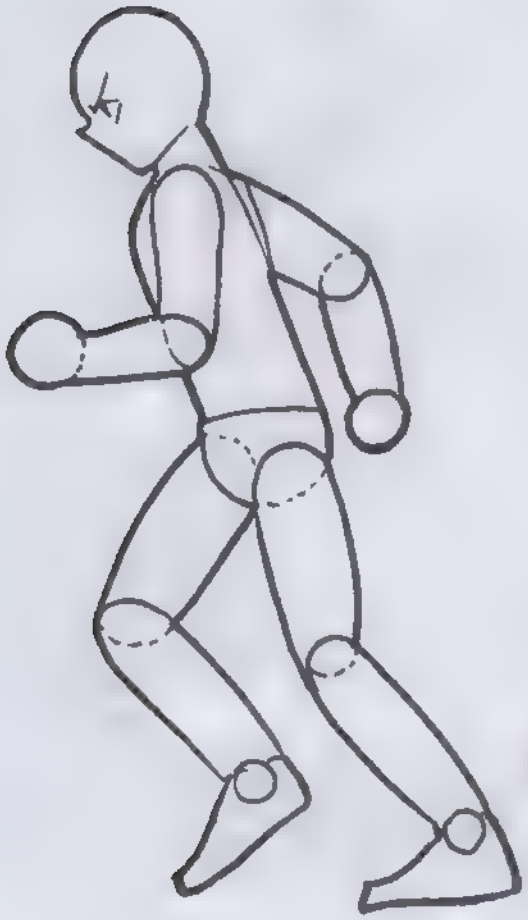
Si se quiere dotar al personaje con la sensación de fortaleza o alegría es conveniente verlos en contrapicada (desde abajo).



Un personaje de espaldas que no muestra su rostro resulta misterioso. observa los ángulos que se usan en cine, cómic o ilustración.

En el estilo manga se usa la caricatura para exagerar la expresión corporal y es difícil de dibujar pues tiene una esctructura muy sencilla.





Siempre hay que tratar de exagerar un poco la expresión corporal y facial hasta lograr que nuestro personaje exprese de sobra la actitud que queremos reflejar, podemos estar satisfechos con un boceto pero hay que tratar de darle más expresividad.

No olviden la práctica, ¡Hasta la próxima!

LAS TRES R'S DEL ESCRITOR

RITMO 2a parte

Hola de nuevo. En el número pasado, como ustedes recordaran, comenzamos a hablar sobre el Ritmo, la segunda de las Rs, e hicimos el ejercicio # 7, que tiene que ver con los tiempos verbales, un punto básico. Para la revisión de este ejercicio, les recomiendo que hagan que otra persona lea los cuatro párrafos que escribieron, y que ustedes le pregunten si están coherentes, o si les ve algún problema. Aunque el ejercicio es tedioso y algo repetitivo, les recomendaría que lo repitieran aunque sea una vez más. No es algo que en la vida real y profesional tendrán que hacer, pero siempre queda un poco de satisfacción el saber que podemos controlar los tiempos verbales y no que éstos nos controlan a nosotros

Pasemos a continuación a un tema que ya habíamos presentado la vez pasada, y que, por lo problemático, conviene tratar en un número completo. Se trata, claro que sí, del rollo, es decir, de las palabras que sobran.

El rollo

El rollo es una costumbre muy odiosa (y socorrida, lo que es peor) de los escritores de los últimos años. Tratan de rellenar con palabras, palabras, palabras, una historia demasiado corta o insustancial Me ha tocado ver un buen cuento que se pudo haber leído en tres minutos convertido en una aburridísima novela corta. O un chiste (que entre más rápido es mejor) contado en seis o siete entorpecidas páginas de "alta calidad literaria". Algo que, por desgracia, se enseña mucho en un par de escuelas de letras que conozco: agrégale mucho rollo elevado a una historia simplona y tendrás algo genial. Nada más lejos de la realidad. El rollo, por más elevado y de calidad que sea, nunca va a sustituir la historia, simplemente porque es la historia lo que se va a quedar en la mente del lector. En una historia, la misión de las palabras es conducir la trama de la manera más fluída posible, sin ponerle trabas. Parafraseando a Ursula LeGuin, no escribimos para que nuestros lectores salten de admiración en cada línea (para eso, si quieren, está la poesía) tenemos algo qué contarles, queremos conmoverlos, queremos que se diviertan Y para ello, las palabras deben ser mero tramite

Pero el rollo, cuando se utiliza de forma adecuada, puede también dar mucho sabor a un buen argumento. Veamos de qué manera

Descripción: hasta dónde

Todos recordaremos, espero, aquellos tiempos en la escuela primaria cuando empezábamos a estudiar qué es una descripción, así que no voy a meterme con definiciones oficiales Por contraste, también sabemos lo que es una narración. Lo malo es que en los libros de la escuela siempre nos las enseñaron por separado: en una página de ejercicios, nos ponían un conjunto de párrafos (algunos cargados de verbos y otros cargados de adjetivos) y teníamos que escribir en una rayita abajo de cada uno si era descriptivo o narrativo Conclusión: si tiene verbos, es narración, y si tiene adjetivos... bueno, no lo es, y, como el agua y el aceite, no se mezclan ¿De acuerdo? No. Por supuesto que no.

En la vida real, la descripción y la narración tienen poco que ver con el tipo de palabras que se usan en ellas Y lo que es peor, pueden estar perfectamente emulsionadas Veamos un pequeño ejemplo de una narración con elementos descriptivos, extraído de la novela de Louise Cooper ¡La estatua de piedra! La novela trata de Gysla, una especie de gárgola capaz de cambiar su aspecto, y de su desgraciado amor por un humano a quien conoció en forma de foca Este human[illegible] Silvorne En el [illegible] esta ponderand[illegible] pregunta [illegible] cerse de Sil[illegible] aquí como [illegible] moment[illegible]

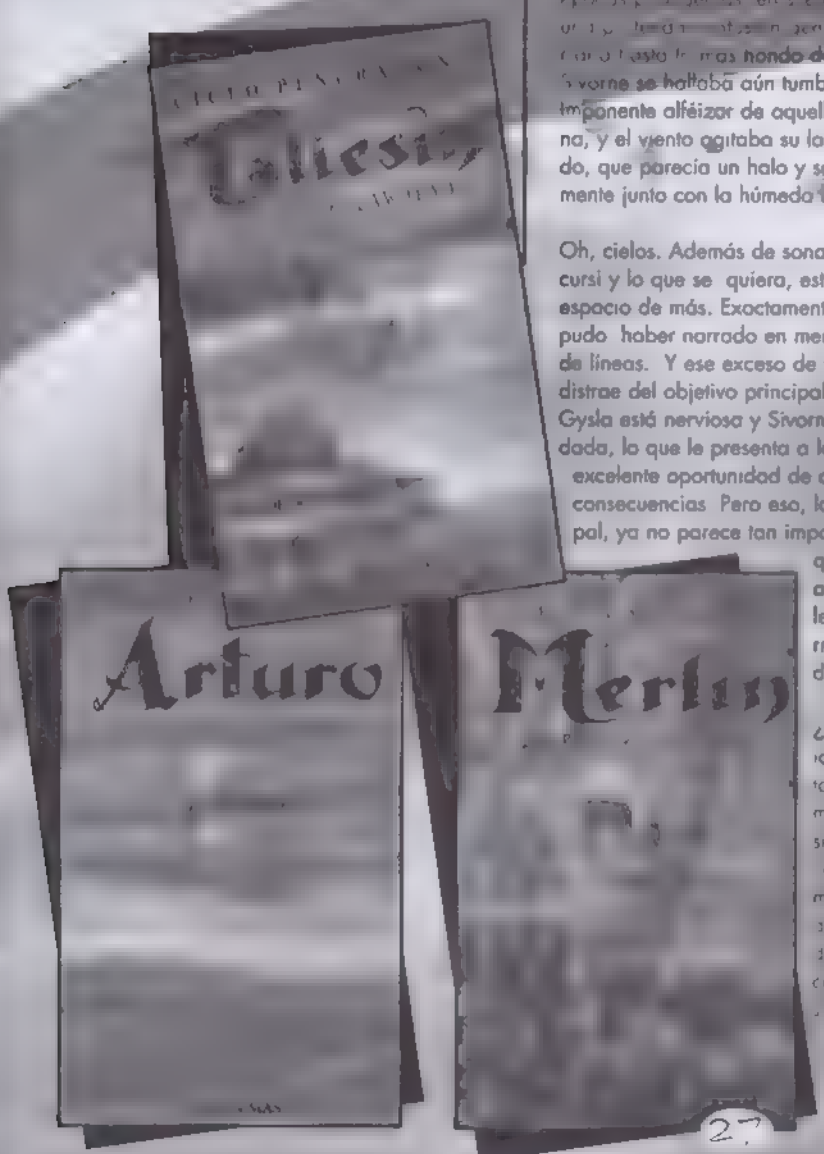
Ghysla [illegible] nec[illegible] nu[illegible] lo [illegible]

¿Cuántos elementos descriptivos hay en el texto? He aquí los que yo encontré; si hay más, por favor subráyenlos:

Ghysla permaneció unos minutos junto a la ventana, mordiéndose las uñas largas como garras, en silencio y presa de la confusión. Sivorne se hallaba aún tumbada sobre el alféizar, y el viento agitaba su largo pelo dorado, que parecía un halo.

La descripción sirve para dar una imagen vivida a lo que estamos narrando, para darle mayor realismo y precisión. Para enrollar un poco, si se quiere, pero funciona, siempre y cuando se respete el equilibrio.

Hagamos ahora un pequeño experimento ¿Como quedaría el mismo párrafo de arriba si le quitáramos la mayoría de sus elementos descriptivos?



Ghysla permaneció mordiéndose las uñas. Sivorne estaba aún tumbada, y el viento agitaba su pelo.
Tenemos una idea básica de lo que estaba sucediendo, pero no nos queda muy clara. No sabemos cuánto tiempo se quedó Ghysla en qué lugar, ni cómo se sentía, ni que sus uñitas no eran la cosa más común (vamos, era una gárgola). Y no sabemos dónde estaba Sivorne, ni cómo era su pelo. En pocas palabras, sabemos el qué, pero no el cómo. El nerviosismo de Gysla y el descuido de Sivorne, que son cruciales para la situación que se está viviendo, pasan desapercibidos. Y en dos renglones no tenemos tiempo suficiente para reflexionar en lo que está sucediendo.
Ah, pero veamos ahora el caso contrario: el mismo párrafo, sobreescrito:

Ghysla permaneció unos minutos eternamente largos junto a la abierta y oscura ventana, mordiéndose las uñas largas como garras de un animal salvaje de las [illegible] presa de [illegible] parecía desgarrarla hasta lo más hondo de su alma. Sivorne se hallaba aún tumbada sobre el imponente alféizar de aquella negra ventana, y el viento agitaba su largo pelo dorado, que parecía un halo y se movía lentamente junto con la húmeda brisa del mar.

Oh, cielos. Además de sonar exagerado, cursi y lo que se quiera, está ocupando espacio de más. Exactamente lo mismo se pudo haber narrado en menos de la mitad de líneas. Y ese exceso de palabras nos distrae del objetivo principal de párrafo: Gysla está nerviosa y Sivorne está descuidada, lo que le presenta a la primera una excelente oportunidad de asesinato sin consecuencias. Pero eso, la idea principal, ya no parece tan importante. Y quién quite y si al terminar de leer todo el párrafo ya lo perdimos de vista.

¿Captan la idea? Ni tan, tan ni muy muy [illegible] se es el secreto. Las descripciones demasiado largas aburren y las demasiado concisas resultan [illegible]

He aquí un tip: céntrense en la acción. Olvídense de lo demás. Construyan suspenso, pinten buenas imágenes, pero jamás cambien la historia por palabras.

Hagamos a continuación otro ejercicio más del libro ¡Steering the Craft!.

Ejercicio # 8: Sin adjetivo y sin adverbio.

Según dice Ursula LeGuin, las palabras que más comúnmente usamos en las descripciones (y en el rollo) son el adjetivo y el adverbio. Reconocerlas es bastante sencillo: los adjetivos son palabras que representan cualidades (positivas y negativas) y se pueden aplicar a los sustantivos o nombres, y los adverbios, también cualificativos, acompañan a los verbos, a los adjetivos y a veces a otros adverbios.
Un ejemplo de adjetivos serían los marcados en negritas de las siguientes oraciones.
[illegible] **blanco**
[illegible] **hermosa** [illegible]
[illegible] **raída**
El **hostil** ejército enemigo
Y de adverbios:
Corrió **rápido**
Estuvo **bien** dicho
Se queja **constantemente**.
Quedó **totalmente** mal
Pero ambos tipos de palabras presentan el gran inconveniente de que son como la sal en las comidas procesadas y la violencia en las películas: a fuerza de usarlos mucho, pierden sabor, y necesitamos añadir cada vez más y más. No son del todo malos (como no lo son la sal en la comida y la violencia en las historias que lo ameriten), pero en exceso echan las cosas a perder.
Así que el ejercicio que hoy propondremos consta de dos partes.

1) Escriban un párrafo descriptivo aproximadamente una página de largo, de cualquier cosa que gusten; pueden pensar en un lugar, o en una persona, o un animal u objeto que les agrade. A continuación, repásenlo y tachen CUALQUIER adjetivo y adverbio que hayan puesto. Lean de nuevo su párrafo. ¿Es coherente tal como está? Arréglenlo para que suene bien, sin olvidar que los adjetivos y los adverbios están prohibidos.

2) Escriban otro párrafo descriptivo, del mismo largo, pero esta vez, CONSCIENTEMENTE, eviten cualquier adjetivo o adverbio. ¿Qué tan terrible y doloroso resultó? Piensen en esto cada vez que escriban. Los adjetivos y los adverbios no son malos en sí, pero entre menos los usemos sonarán mejor. La sobriedad y la sencillez hacen más elegante cualquier escrito.

PERSPECTIVA

RENATA HERRERO

¡BIENVENIDOS AMIGOS! EN ESTE NÚMERO COMENZAREMOS CON UN CURSO DE PERSPECTIVA QUE CONSTARÁ DE VARIAS CLASES, ESPERAMOS LES SEA ÚTIL A TODOS USTEDES. EN ESTA OCASIÓN VEREMOS LOS DISTINTOS TIPOS DE PERSPECTIVA QUE EXISTEN Y ALGUNOS TRUCOS PARA DAR PROFUNDIDAD A LOS DIBUJOS.

ANTES QUE NADA DEBEMOS SABER QUE LOS OBJETOS NO SON PLANOS Y QUE TIENEN VARIAS VISTAS PARA PODERLOS UBICAR EN EL ESPACIO.

montea

UNA MONTEA ES UN 'MAPA' DONDE PODEMOS VER CADA VISTA POR SEPARADO PARA ENTENDERLAS MEJOR, DESPUÈS PODEMOS TRASPOLAR ESTE ESQUEMA AL PLANO TRIDIMENSIONAL COMO EN LA FIGURA DE LA DERECHA.

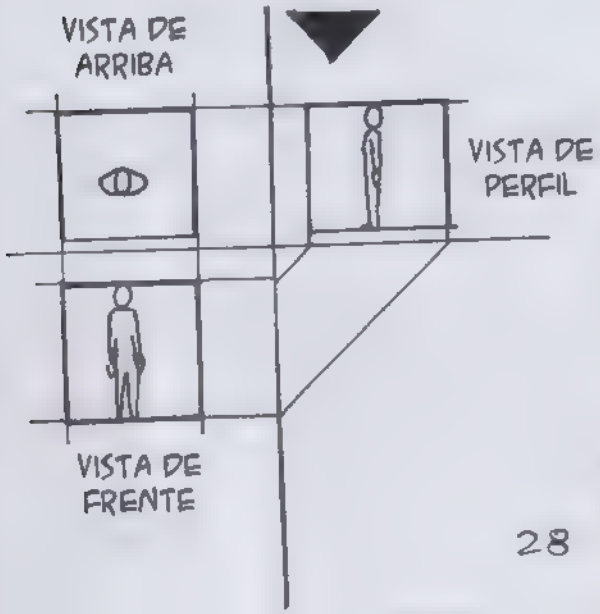
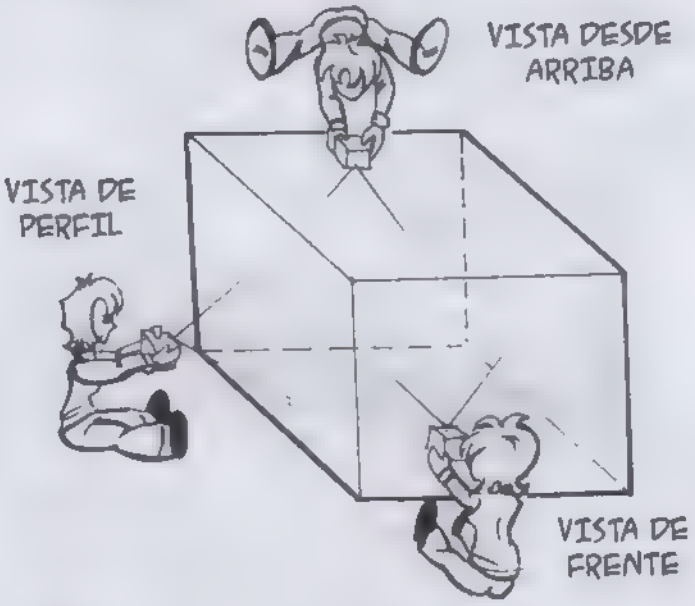


FIGURA TRIDIMENSIONAL

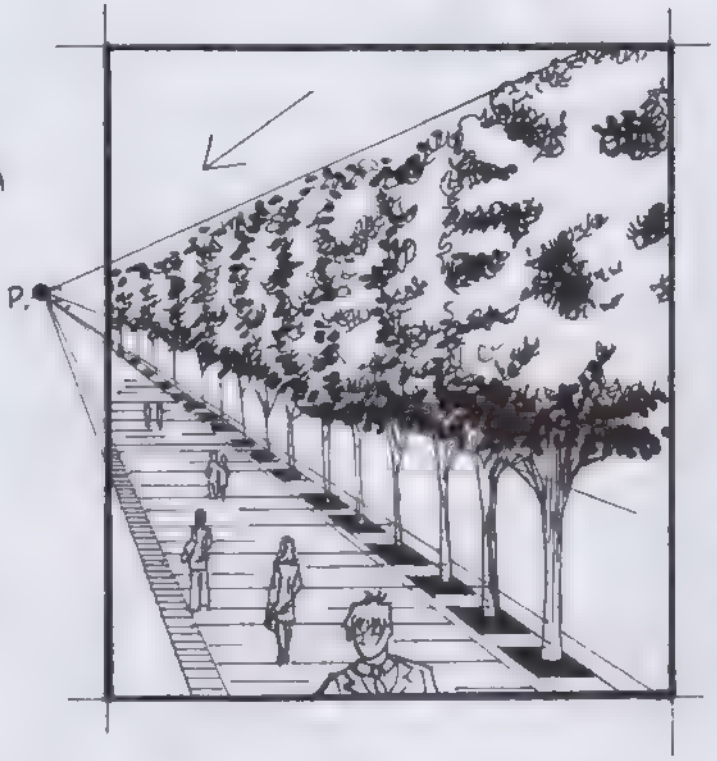


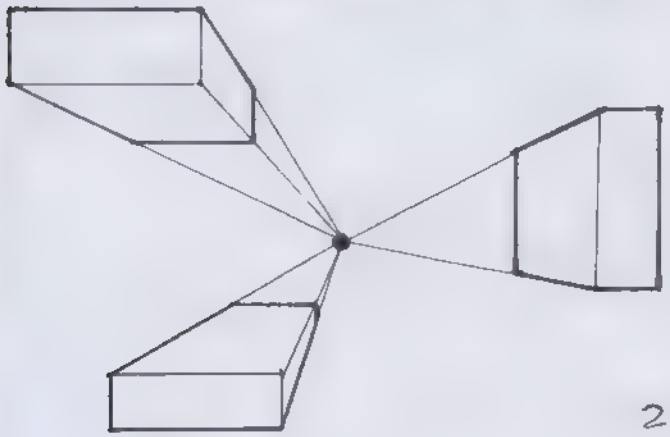
LA REGLA BÁSICA DE LA PERSPECTIVA ES QUE LAS COSAS PARECEN MÁS PEQUEÑAS ENTRE MÁS LEJOS SE ENCUENTRAN.

LOS ESPACIOS ENTRE LOS OBJETOS SE REDUCEN Y LAS LÍNEAS DE LOS OBJETOS DISTANTES TIENDEN A JUNTARSE Y A HACERSE MÀS PEQUEÑAS.

LA LÍNEA DE ÁRBOLES SE HACE MÁS PEQUEÑA AL ALEJARSE.

TODOS LOS OBJETOS SE HACEN MÁS PEQUEÑOS AL ACERCARSE AL PUNTO DE FUGA (P . F .).





LOS TIPOS PRINCIPALES DE PERSPECTIVA.

PERSPECTIVA A UN PUNTO DE FUGA

FÍJATE QUE TODAS LAS LÍNEAS VAN A UNA SOLA DIRECCIÓN: ***AL PUNTO DE FUGA.***

CON ESTE TIPO DE PERSPECTIVA SE LE DA PROFUNDIDAD AL DIBUJO CON UNA ÚNICA DIRECCIÓN.

EJERCICIO:

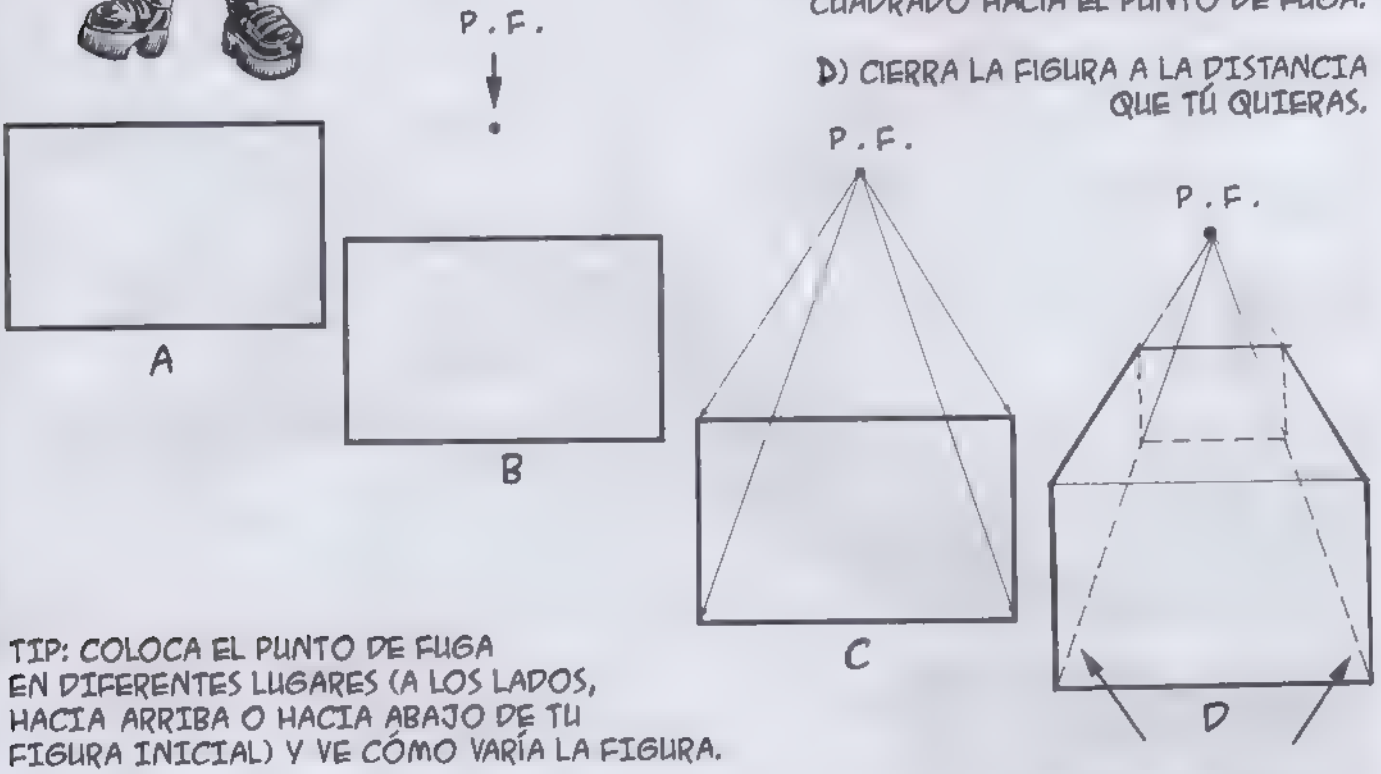
PARA HACER UNA PERSPECTIVA A UN PUNTO DE FUGA SIGUE LOS SENCILLOS PASOS:

A) PRIMERO TRAZA UN CUADRADO O UN RECTÁNGULO (ÉSTA ES LA FIGURA A LA QUE LE DARÁS PROFUNDIDAD).

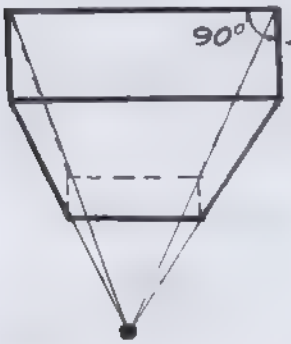
B) UBICA UN PUNTO EN LA PARTE SUPERIOR DE ESTE CUADRADO (ÉSTE ES NUESTRO PUNTO DE FUGA).

C) TRAZA LAS LÍNEAS DE LAS ESQUINAS DE TU CUADRADO HACIA EL PUNTO DE FUGA.

D) CIERRA LA FIGURA A LA DISTANCIA QUE TÚ QUIERAS.

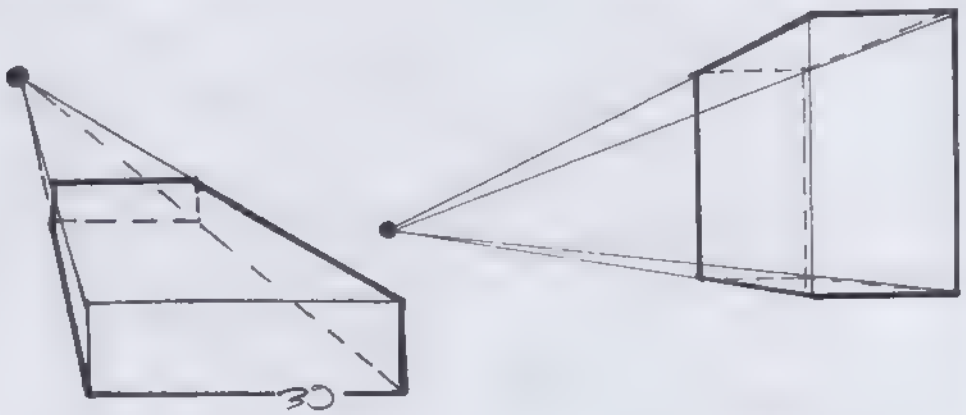


TIP: COLOCA EL PUNTO DE FUGA EN DIFERENTES LUGARES (A LOS LADOS, HACIA ARRIBA O HACIA ABAJO DE TU FIGURA INICIAL) Y VE CÓMO VARÍA LA FIGURA.



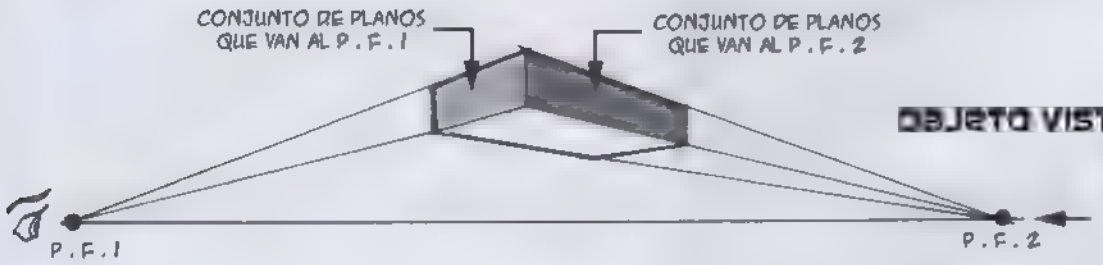
RECUERDA QUE TODAS ESTAS LÍNEAS TIENEN UN ÁNGULO DE 90°.

ESTAS LÍNEAS NO SE VEN PERO NOS AYUDAN A ENTENDER MEJOR LA PERSPECTIVA



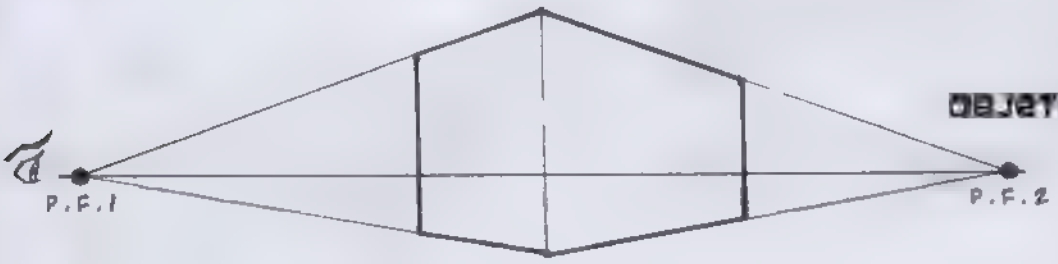
PERSPECTIVA A 2 PUNTOS DE FUGA

ES LA MÁS COMÚN Y EN ELLA CADA CONJUNTO DE PLANOS TIENE SU PROPIO PUNTO DE FUGA. LOS PUNTOS DE FUGA ESTÁN UBICADOS SOBRE LA MISMA LÍNEA HORIZONTAL QUE LLAMAMOS LÍNEA DE HORIZONTE, ES LA LÍNEA DONDE NORMALMENTE SE UBICA LA VISIÓN.

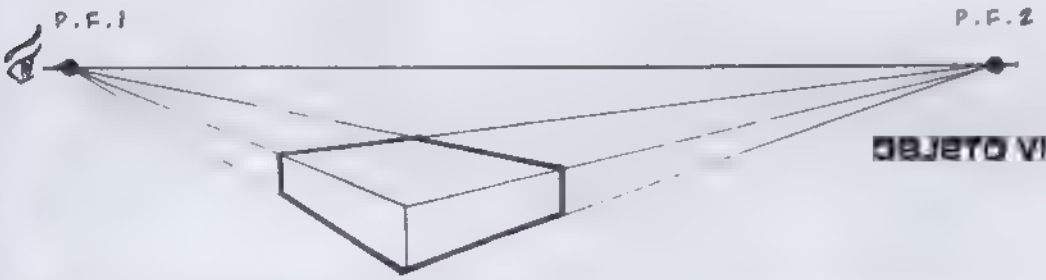


OBJETO VISTO DESDE ABAJO (CONTRAPICADA)

LÍNEA DE HORIZONTE

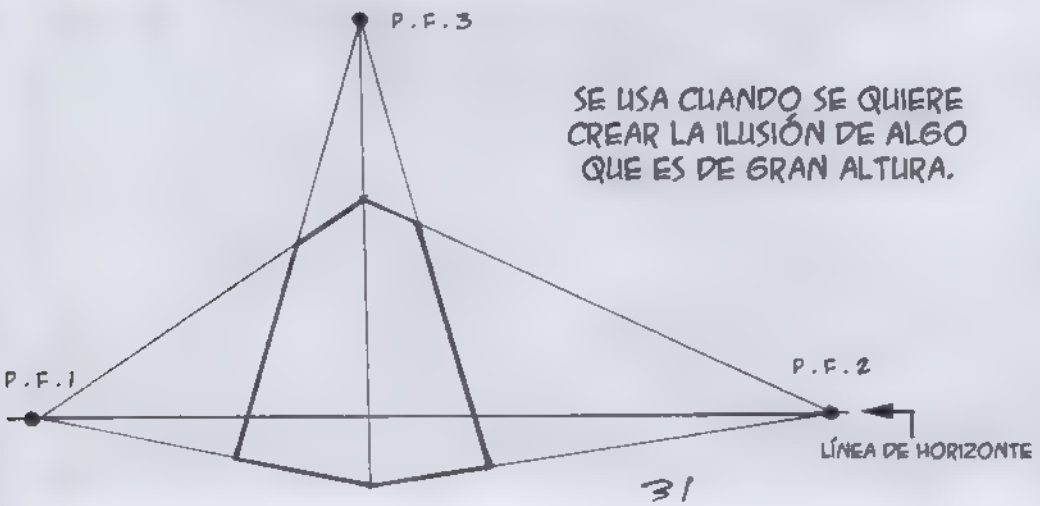


OBJETO VISTO DE FRENTE (PLANO MEDIO)



OBJETO VISTO DESDE ARRIBA (PICADA)

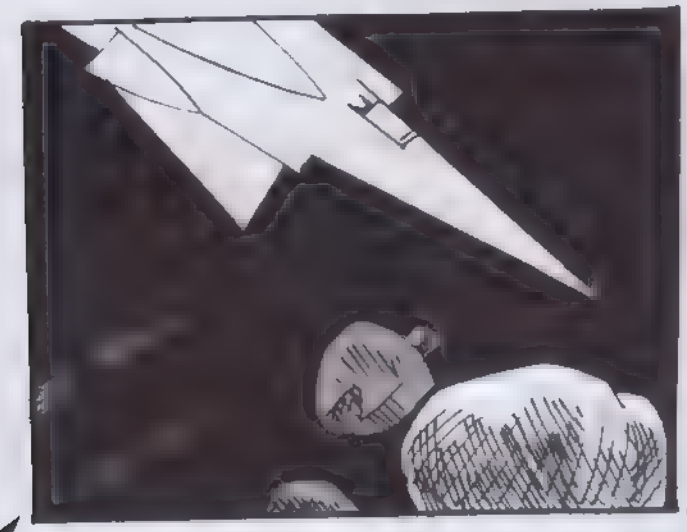
PERSPECTIVA A 3 PUNTOS DE FUGA



SE USA CUANDO SE QUIERE CREAR LA ILUSIÓN DE ALGO QUE ES DE GRAN ALTURA.

PERSPECTIVA POR PLANOS

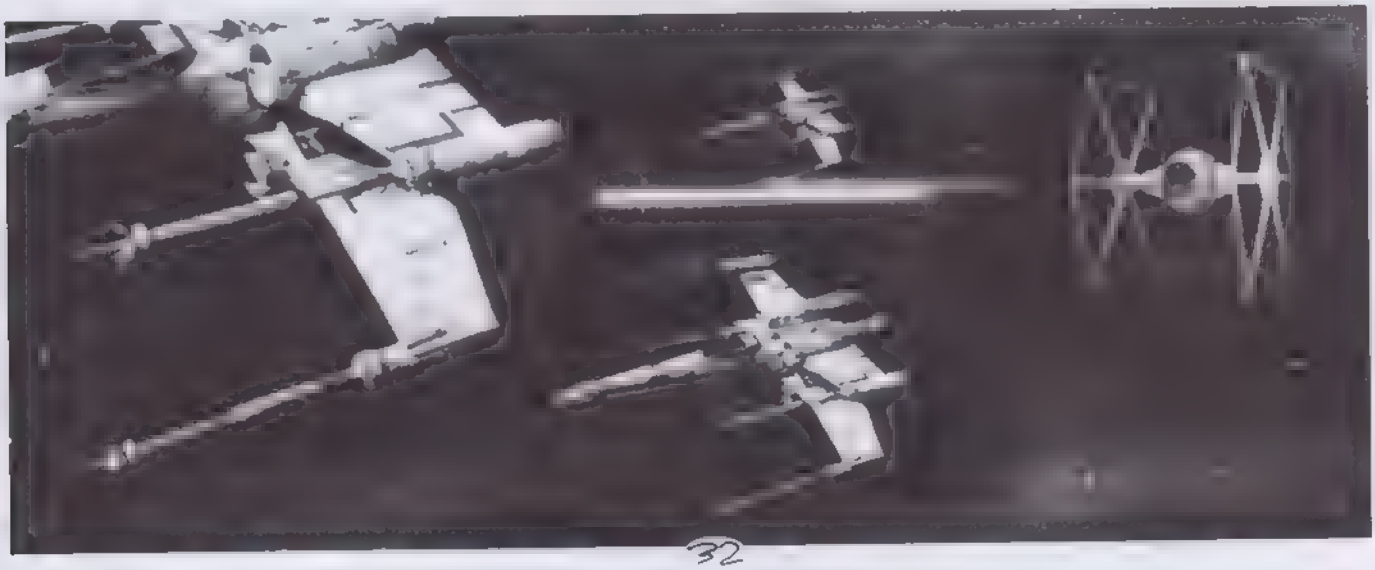
EN EL ESPACIO LA PERSPECTIVA AÉREA NO EXISTE PERO PODEMOS UTILIZAR ALGUNOS TRUCOS PARA LOGRAR PROFUNDIDAD.



MÁS OSCURO Y MÁS PEQUEÑO.

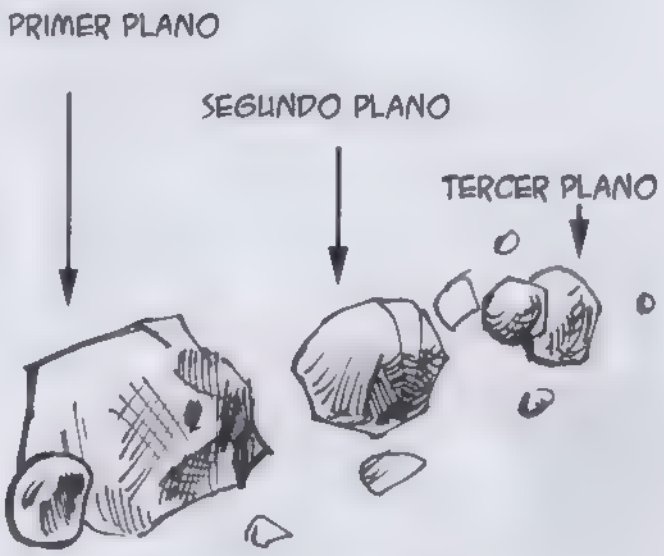
MÁS BRILLANTE Y MÁS DETALLE.

LOS OBJETOS QUE ESTÉN MÁS CERCA DE NOSOTROS (EN PRIMER PLANO) SON MÁS BRILLANTES Y NÍTIDOS, LOS QUE ESTÉN UN POCO ALEJADOS (SEGUNDO PLANO) SE HACEN UN POCO MÁS OSCUROS Y MÁS DIFUSOS, Y LOS MÁS ALEJADOS (TERCER PLANO) SON LOS MENOS NÍTIDOS Y MÁS OSCUROS. ENTRE MÁS ALEJADOS ESTÉN, LOS OBJETOS ADQUIRIRÁN MÁS EL TONO DEL FONDO.

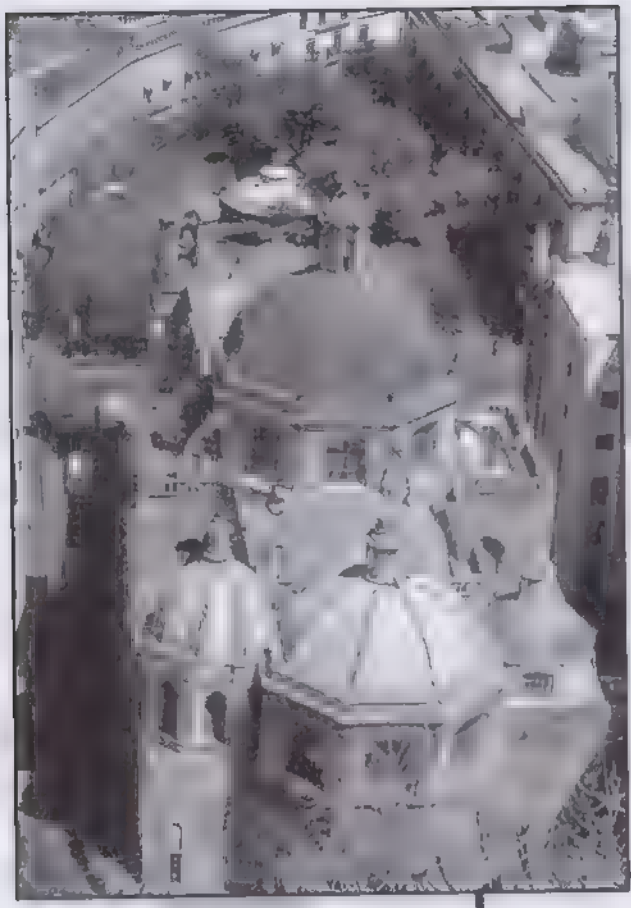


PERSPECTIVA

PARA REPRESENTAR OBJETOS QUE SE ALEJAN HAY QUE IRLOS HACIENDO MÁS PEQUEÑOS ENTRE MÁS SE ALEJAN, EL DETALLE TAMBIÉN SE VA DISMINUYENDO CONFORME LA DISTANCIA.



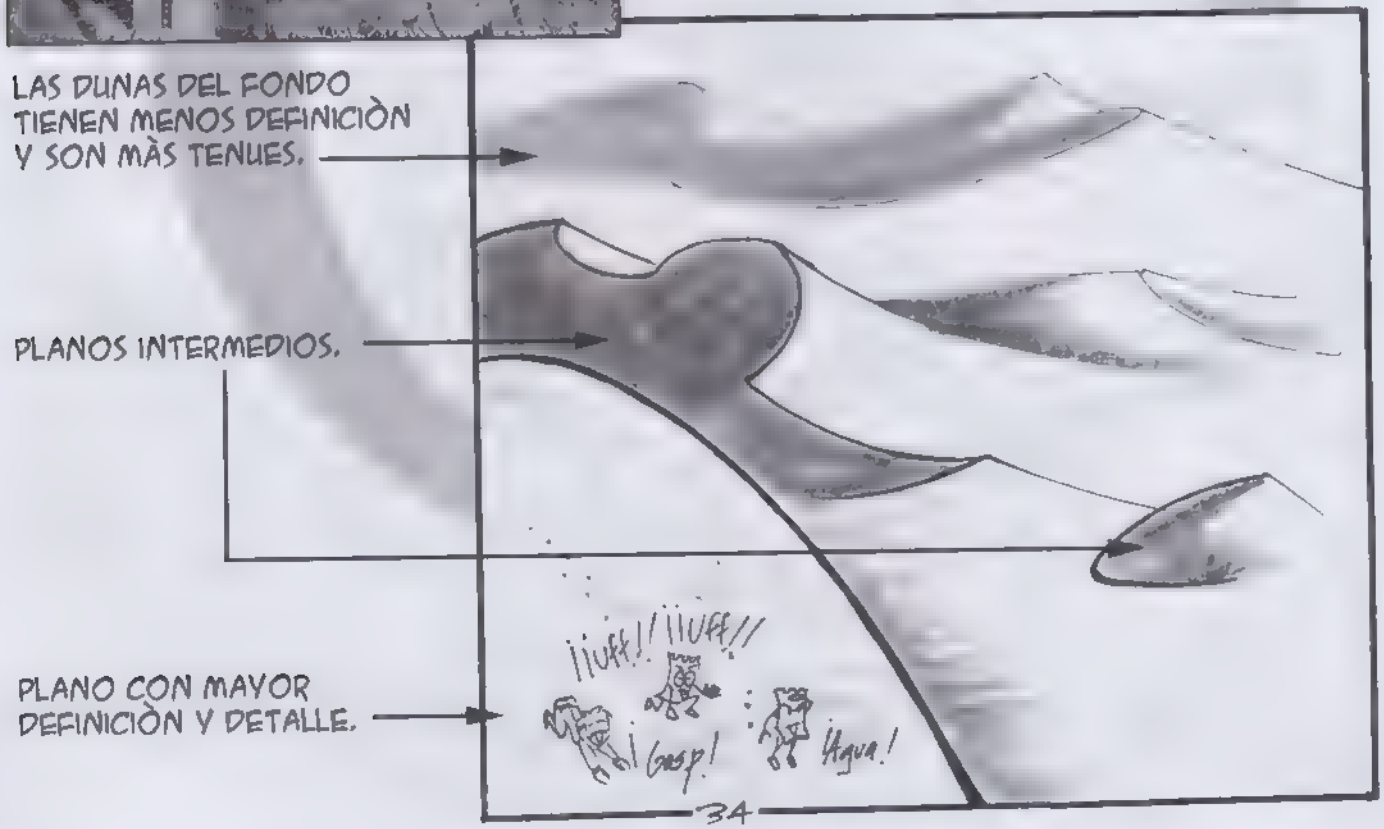
EN EL CÓMIC, LOS PLANOS TAMBIÉN SE DIFERENCIAN POR EL GRUESO DE LA LÍNEA. ENTRE MÁS CERCA ESTÉ EL OBJETO LA LÍNEA SERÁ MÁS GRUESA Y SE VA ADELGAZANDO CONFORME EL OBJETO SE ALEJA.



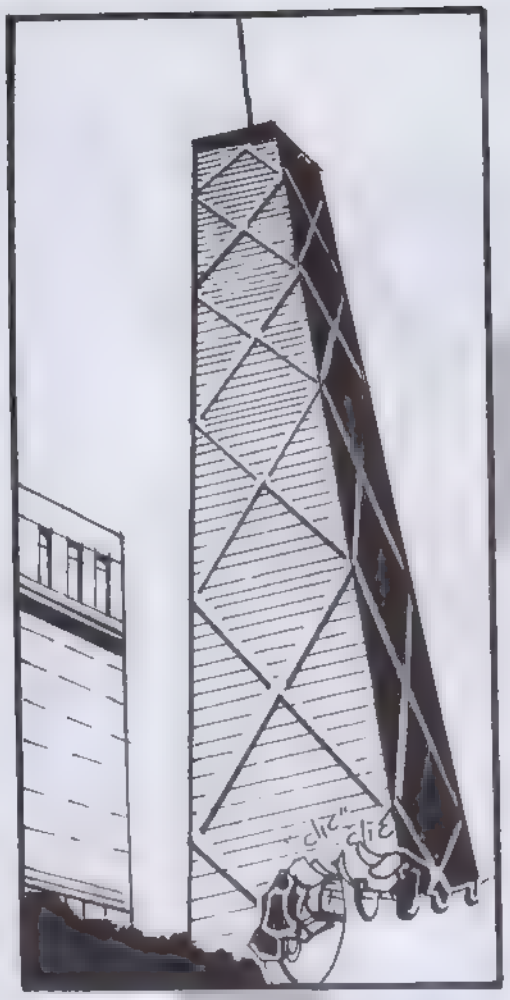
PERSPECTIVA AÈREA

CUANDO OBSERVAMOS UNA ESCENA REAL, NUESTRA PERCEPCIÓN SE VE AFECTADA POR LOS VALORES DEL COLOR DE LOS DIVERSOS OBJETOS EN EL PAISAJE. LA REFRACCIÓN EN LA ATMÓSFERA PROVOCA CAMBIOS EN LA PERCEPCIÓN HACIENDO QUE LOS OBJETOS LEJANOS, POR EJEMPLO LAS COLINAS Y MONTAÑAS, SE VEAN AZULES O VIOLETAS. POR ÉSTO, ENTRE MÁS LEJOS ESTÁ UN OBJETO, SE VE DE TONOS AZULES O VIOLÁCEOS, ADEMÀS DE TENER MENOS DEFINICIÓN Y COLORES MÁS APAGADOS.

PODEMOS USAR LA SUPERPOSICIÓN DE PLANOS PARA DAR UNA IDEA DE PROFUNDIDAD TOMANDO EN CUENTA QUE LOS MÁS LEJANOS SERÁN MÁS TENUES.



PERSPECTIVA

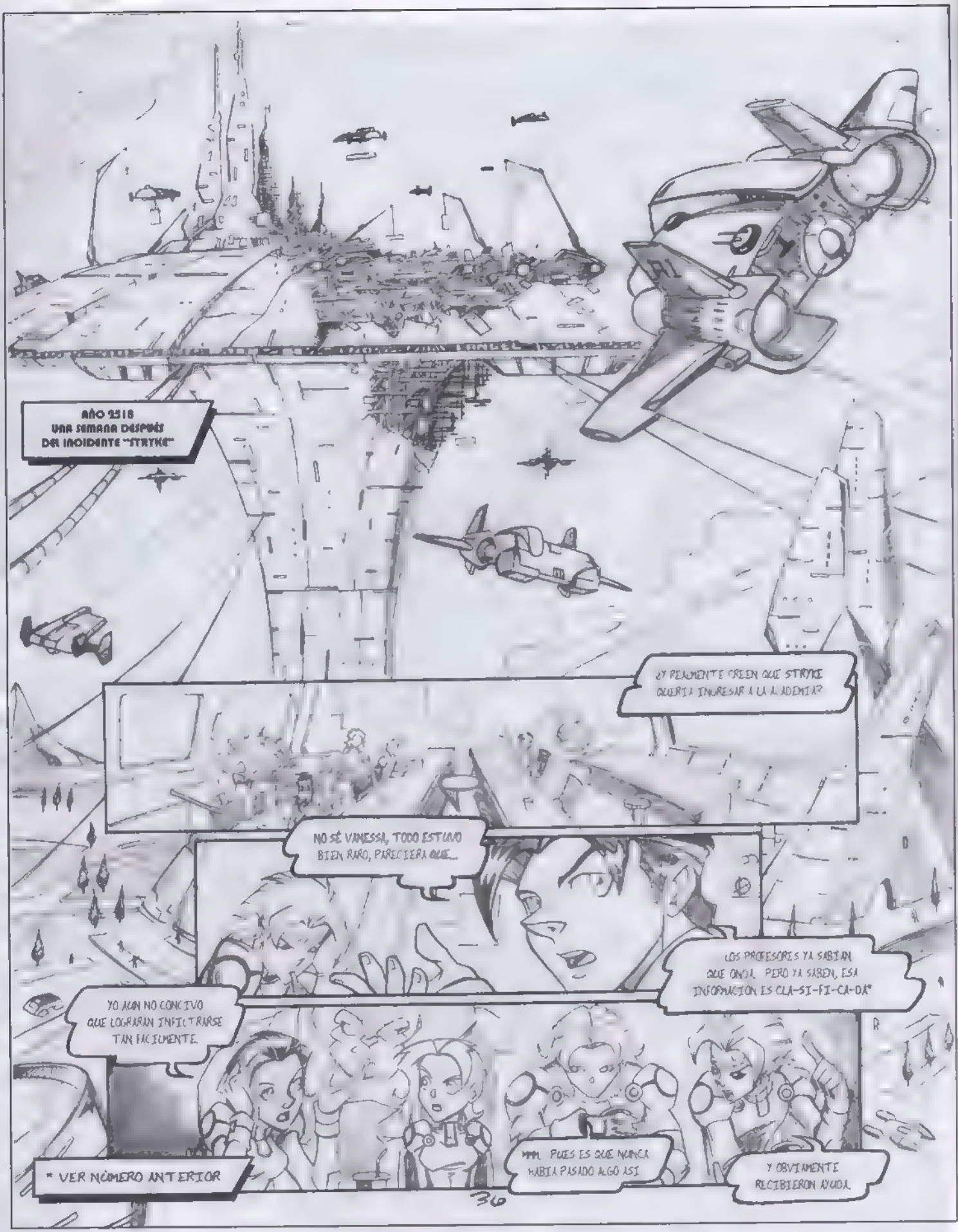


LA PERSPECTIVA A TRES PUNTOS DE FUGA SE USA SOBRE TODO PARA DIBUJAR EDIFICIOS ALTOS U OBJETOS MONUMENTALES.

EL DETALLE EN ESTE TIPO DE PERSPECTIVA ES MUY IMPORTANTE Y SIGUE LAS MISMAS REGLAS DE PLANOS, ENTRE MÀS ALEJADO ESTÈ, EL DETALLE SE VA ALIGERANDO, ESTO ES, ADEMÀS DE PARA DAR UN BUEN EFECTO, PARA QUE LAS LÌNEAS QUE SE VAN JUNTANDO EN LA LEJANÌA, NO SE EMPLASTEN Y NO MANCHEN NUESTRO TRABAJO.

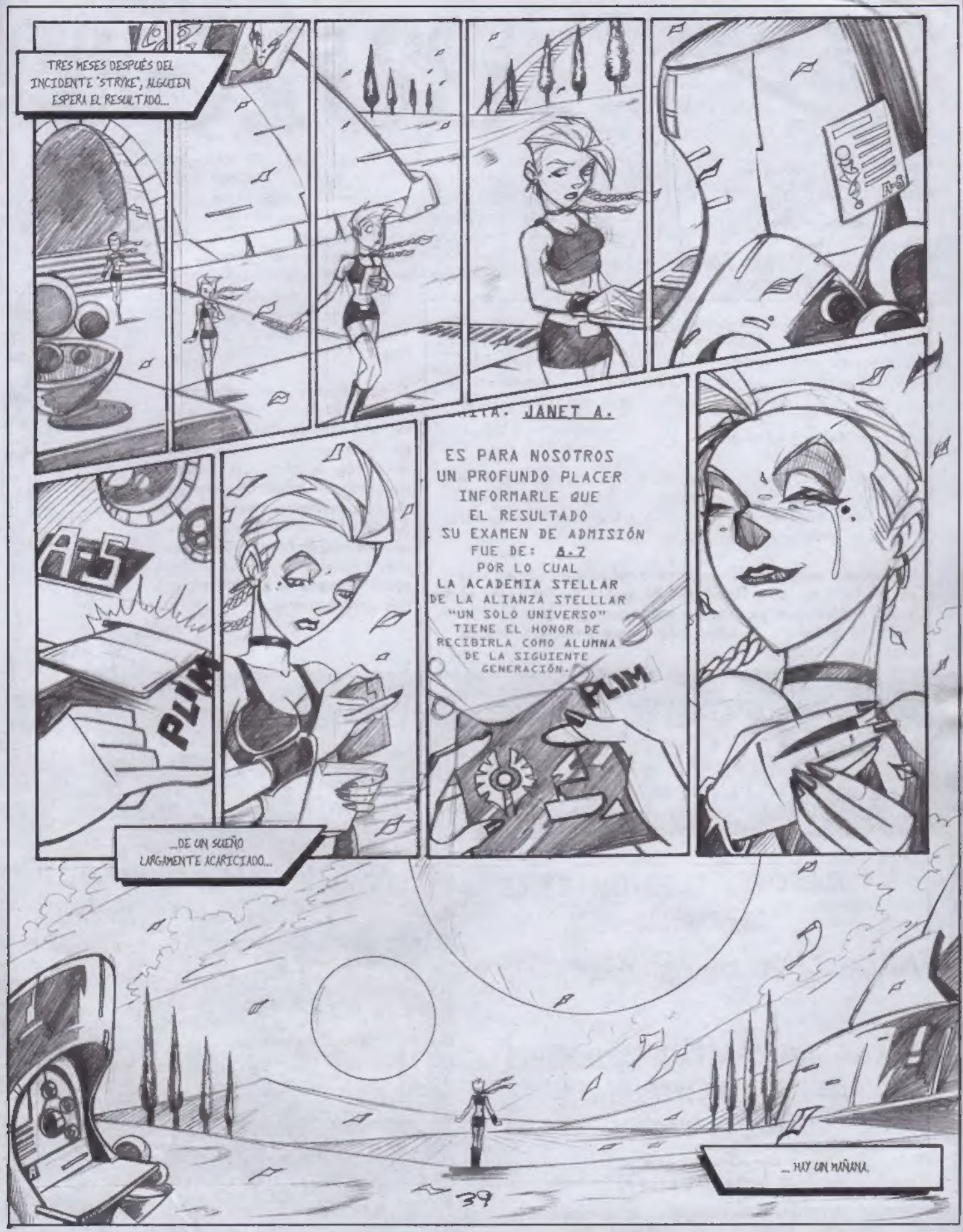
RECUERDEN QUE LA PRÀCTICA ES IMPORTANTE Y FORMEN SU ARCHIVO A BASE DE FOTOGRAFÌAS E IMÀGENES REALES, ASÌ NUESTRO TRABAJO SE VERÀ MÀS PROFESIONAL.

SEGUIREMOS CON ESTA CLASE EN EL PRÒXIMO NÙMERO.


AÑO 2518
UNA SEMANA DESPUÉS
DEL INCIDENTE "STRYKE"
¿Y REALMENTE CREEN QUE STRYKE QUERÍA INGRESAR A LA ACADEMIA?
NO SÉ VANESSA, TODO ESTUVO BIEN RARO, PARECIERA QUE...
LOS PROFESORES YA SABÍAN QUE ONDA. PERO YA SABEN, ESA INFORMACIÓN ES CLA-SI-FI-CA-DA*
YO AÚN NO CONCIBO QUE LOGRARAN INFILTRARSE TAN FÁCILMENTE
* VER NÚMERO ANTERIOR
MMM. PUES ES QUE NUNCA HABÍA PASADO ALGO ASÍ
Y OBVIAMENTE RECIBIERON AYUDA.

COMPAÑERA ZAIRA ¿CÓMO SIGUE DEL CUL. ?
BIEN KRYLOR, BIEN, PERO PREFIERO QUE LE LLAMES TRASERO
Y BIEN, ¿YA CONCLUYERON ALGO. ?
AUNQUE ES MUY CURIOSO.
NO, SOLO ELUCUBRACIONES
¿ELU... QUÉ?
AL DÍA SIGUIENTE, POR LA NOCHE, NICOLAI BAZ RETIRO SU CANDIDATURA PARA EL GOBIERNO DE CIUDAD RADIANTE
¿QUÉ?
MMMMMM, NO ENTIENDO
POLÍTICA, PERROS, LA ACADEMIA SEDIDESTRUCIDA, ¡PARECE QUE AL FIN Y AL CABO GANARON!
PLAM
¡NO DIGAS ESO MARIO, NADIE GANÓ, Y SI ALGUIEN PERDIÓ FUE ESE CHAVO STRYKE QUE MURIÓ!

SI MAL NO RECUERDO CARMEN, TÚ FUISTE LA PRIMERA EN DECIR QUE ESTUDIAR EN LA ACADEMIA DEBÍA SER PRIVILEGIO."
¡Y SIGO PENSANDO LO MISMO, PERO TAMPOCO ACEPTO QUE ESTO HUYA TERMINADO A COSTA DE LA VIDA DE ALGUIEN QUE DE SEGURO FUE UN TÍTERE DE BAZ!
PARECES MUY SEGURA EN TU COMENTARIO, AMIGA.
VAMOS ROMMOR, ES MÁS QUE OBVIO, BAZ ES UN...
VER ACADEMIA STELLAR EN DIBUJARTE NÚMERO 10.
AAAAAHHH, QUÉ HUEVA ME DAN, AL FIN Y AL CABO AYUDAMOS A ALGUIEN.
¿A QUIÉN?
TSK... NOMS...
...¿CÓMO QUE "A QUIÉN"? PUES A ESA CHAVA...
... A LA QUE LE RETIRARON LOS CARGOS POR SER MENOR DE EDAD Y POR AYUDARNOS.


TRES MESES DESPUÉS DEL INCIDENTE "STRYKE", ALGUIEN ESPERA EL RESULTADO...
A-5
...ITA. JANET A.
ES PARA NOSOTROS UN PROFUNDO PLACER INFORMARLE QUE EL RESULTADO SU EXAMEN DE ADMISIÓN FUE DE: A.7 POR LO CUAL LA ACADEMIA STELLAR DE LA ALIANZA STELLLAR "UN SOLO UNIVERSO" TIENE EL HONOR DE RECIBIRLA COMO ALUMNA DE LA SIGUIENTE GENERACIÓN.
A-5
PLIM
PLIM
...DE UN SUEÑO LARGAMENTE ACARICIADO...
...HAY UN MAÑANA.

BUZÓN

Hola en el número en donde incluye la entrevista con Katsura, donde él habla de "Rikitex", pienso que se estaba refiriendo a "Liquitex", el cuál es una pintura acrílica que permite trabajar color sobre color, es decir, que lo cubre sin crear transparencias, yo lo encuentro en un local llamodo Merkarte,que está en Monterrey, pero también se puede conseguir aquí: http://www.rodin.com.mx
Distribuidora Rodin, S.A de C.V. Buena Suerte No. 51-A
Col. Los Olivos, Tláhuac 13210 México, D.F.
Tel. 58 40 25 80 Fax. 58 40 25 90
E-mail: ventas@rodin.com.mx
Queen Ghidorah

¡Muchas gracias por colaborar con nosotros!

Primero que nada quiero agradecer por todos los sabios consejos que nos brindan además de sus buenísimos artículos, algo más para lo que les escribo es para ver si me podrían brindar tips o información para al momento de formar una figura humana, adecuar o dibujar bien su vestimenta, ya que a mi es lo que se me dificulta al igual que el cabello y manos.

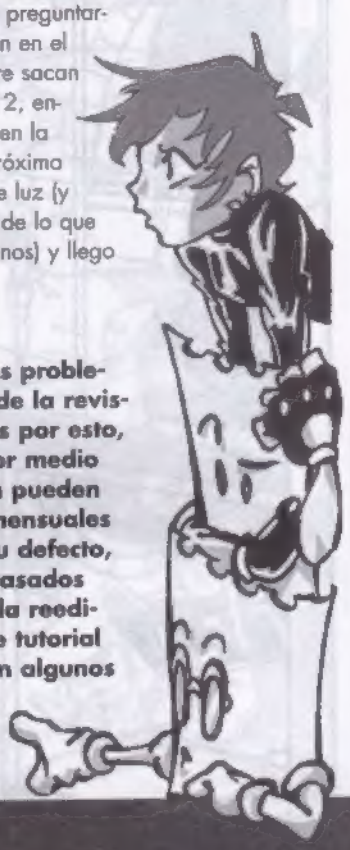
Alfonso Marmolejo Rivera

Soy un otaku al que le gusta mucho dibujar y gracias a sus revistas he mejorado más de lo que nunca imaginé pero aún así me falla mucho. Las posiciones de perfil se me dificultan mucho y quería saber si me podrían ayudar por favor.

Ya estamos preparando un número sobre pliegues en la ropa, no se lo pierdan. El especial de manos ya salió a la venta y sobre el cabello, ya estamos trabajando en ello. En el número 15 te damos unos tips sobre cómo hacer la figura de perfil.

Hola chicos (y chicas) de DibujArte. Quiero preguntarles qué pasó con el numero 11 por que iban en el #10 que era el de noviembre y en diciembre sacan la reedición del número 1 y la DibujArte #12, entonces ¿que paso con el 11? Ah por cierto en la reedición del número 2 dijeron que en el próximo número nos enseñarían a hacer una caja de luz (y aunque no estoy muy seguro de lo que es, tengo una idea más o menos) y llego el otro número y nada.
Hugo

A veces tenemos algunos problemas con la distribución de la revista, les pedimos disculpas por esto, de cualquier manera, por medio del cupón de suscripción pueden asegurar sus números mensuales vía correo postal o en su defecto, solicitar los números atrasados que les hagan falta. En la reedición # 4 saldrá un breve tutorial sobre la mesa de luz con algunos tips para armarla.



PIZARRÓN DE ANUNCIOS

YA PUEDES CHECAR LA PÀGINA WEB DE DIBUJARTE!

www.geocities.com/dibujarte2003

CHECA LOS NÙMEROS ATRASADOS, IMÀGENES DE LAS PORTADAS, NOTICIAS Y PRÒXIMOS NÙMEROS.

VISÌTANOS!

NO OLVIDES ESCRIBIRNOS:

REVISTA DIBUJARTE
SALVADOR DÍAZ MIRÓN
#156
COL. STA. MA. LA RIBERA
C.P. 06400
MÉXICO, D.F.

O POR CORREO-E:
dibujarte2003@yahoo.com.mx

¡por fin regresó!

CONECTE

¡La revista que TODOS esperaban!

Sólo $12.00

Y viene a todo COLOR

¡Ahora más ROCKERA y LOCOCHONA que nunca!

¡Búscala cada quincena!